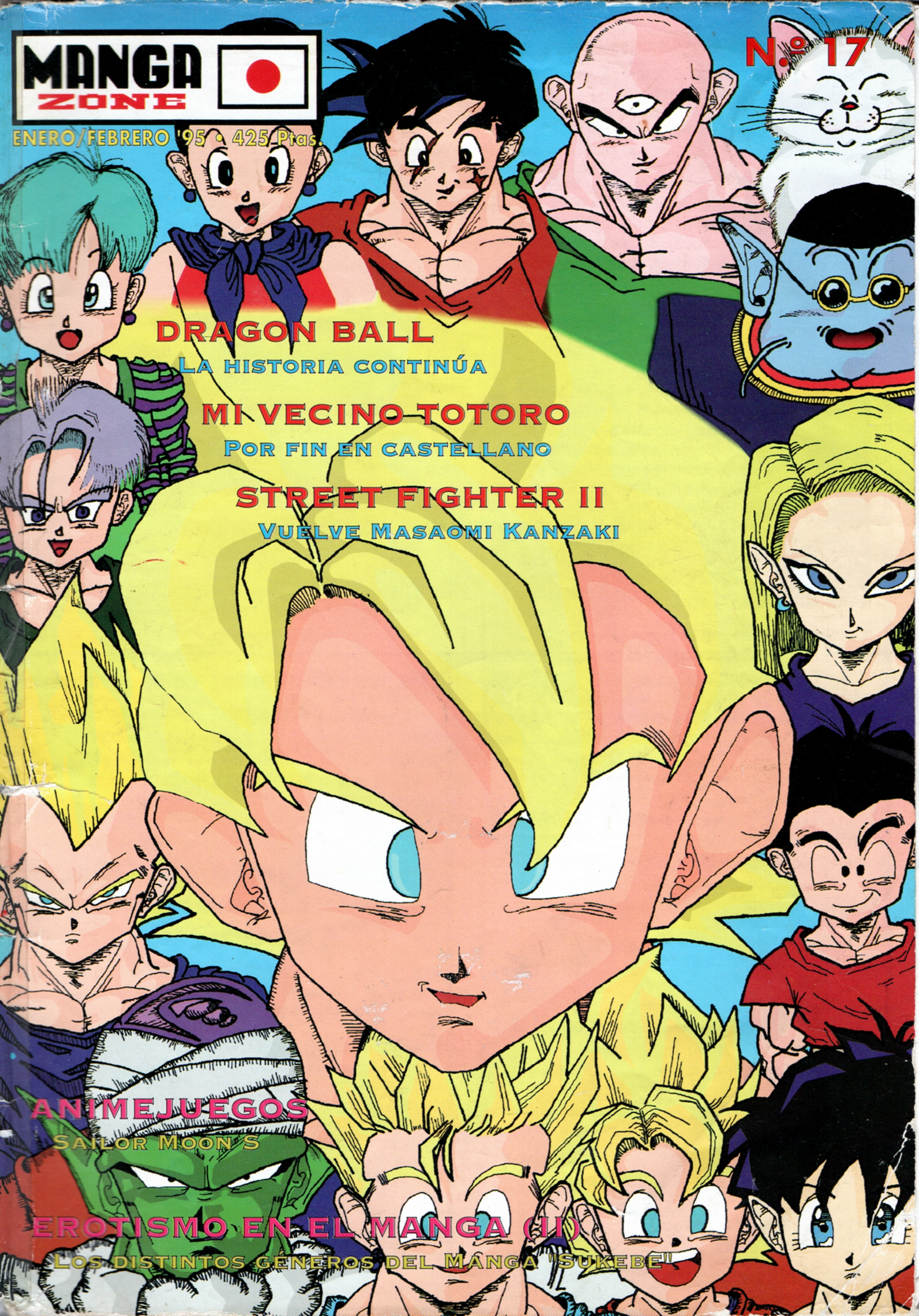

MANGA ZONE
N.º 17
ENERO/FEBRERO '95 • 425 Ptas.
DRAGON BALL
La historia continúa
MI VECINO TOTORO
Por fin en castellano
STREET FIGHTER II
Vuelve Masaomi Kanzaki
ANIMEJUEGOS
Sailor Moon S
EROTISMO EN EL MANGA (II)
Los distintos géneros del manga 'Sukebe'

SUMARIO

Portada: Captain D/The JavHunter
2....Sumario
3....Editorial
4....Noticias: Japón, U.S.A. y España.
12..Dragon Ball: La historia continúa.
16..Street Fighter II: La nueva entrega del cómic de Masaomi Kanzaki.
19..Club de Fans de KOR: The Next Generation.
23..Roujin Z: La silla de ruedas definitiva.
24..AnimeJuegos: Sailor Moon S.
27..Golgo 13: El asesino del rostro de piedra
28..Poster: DARKMIND
30..Opinión: Cuando la gente miente.
32..Japón, Japón: La cocina japonesa.
34..AniMelomanías: The Five Star Stories.
35..Maestros del Manga: Nobuteru Yuuki.
38..Mi Vecino Totoro: La obra más enternecedora de Hayao Miyazaki.
41..La Heroica Leyenda de Arislan II: Continúan las aventuras del príncipe.
42..Erotismo en el Manga (II): Los distintos géneros dentro del manga erótico.
46..Dragon Ball Z: Los Guerreros de Plata.
48..Urotsukidôji III: El Retorno del Señor del Mal
50..Taller de Animación: La venganza de Gomezstein (tras servir a la patria).
Contraportada: Captain D/The JavHunter

STAFF y Demás Fauna

Editores: Santiago Forés, JJ y Alejandro Maicas.
Redactor jefe y maquetación:
Jose Javier "sí, sí, ya sé que no tengo barba..." Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "Esto es mi ruina" Forés
Tratamiento de imágenes:
Juan "Es que tengo que irme al trabajo" Gómez,
Javier "Pues ahora no lo tapo, ¿qué pasa?" Martínez
Special Thanks To: Carlos Blas "DARKMIND" y Gonzalo Blas Tello, por dejarme parte de su inmensa e inmoral colección de mangas guarros para escribir el artículo.

Equipo MangaZone:
Articulistas para este número:
Gonzalo "me han cerrado la biblioteca" Tello
Luis "Que un burro te folle... NANI?!!" Alís
Carlos Blas "DARKMIND"
Micky "Dark Stalkers forever"
Javier Simó & Unknowns '95
Nacho "DARKELF" Larraz
Danile "Captain D" Ochando (...¡leches! —JJ)
SHARGÖN
Juan Gómez Martín
Santiago "MoonHunter" Forés
Javier "¿viejo? ¡¡¿quién es un viejo?!!" Martínez
Dibujantes para este número:
Luis Miguel Díaz
Juan Gómez Martín
Carlos "DARKMIND"
Captain D

Lectores: Dícese de la parte constante de la ecuación que impide un aumento del resultado económico de esta publicación y coarta cualquier tentativa de lograr un legítimo y merecidísimo enriquecimiento del personal.

KRYPTON COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS
CAMISETAS
FIGURAS

SERVICIO DE
RESERVA Y VENTA
POR CORREO

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

¿Tienes dificultades en tu localidad
para conseguir los cómics
que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta
a tu nombre, reservando
los ejemplares que nos digas,
para remitírtelos cuando
nos indiques.

FUTURAMA

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORRE
96-351 91 88
GULIIEM DE CASTRO, 53
46007 - VALENCIA

EDITORIAL

LAS 1001 FORMAS DE SERVIR EL MANGA

Hay dos cosas muy claras: la primera es que el manga y el anime han calado hondo en nuestro país, y la segunda, que se le debe reconocer a Dragon Ball el 90% del mérito de ese éxito.

Para algunos de nosotros, el manga y el anime ya existían antes de Son Gokuh. Para mí, personalmente, comenzaron con Heidi, Marco y, cómo no, Mazinger Z. Para aficionados de otros países quizá comenzó con Astro Boy (Tetsuwan Atom) o muchas otras. Incluso ahora parece que la fiebre ha llegado a Latinoamérica gracias a Saint Seiya. Sin embargo, la gran explosión española, que ha despertado el interés de editoriales y cadenas de TV, ha sido sin duda debida a Dragon Ball. Tras un comienzo en el que pasó desapercibida, poco a poco más y más gente comenzó a engancharse con las aventuras de Son Gokuh, Bulma, Krilín y todos los demás personajes creados por la pluma de Akira Toriyama. Y entonces llegó la locura: pegatinas, camisetas, fotocopias... Planeta-DeAgostini fue la que descubrió el filón, y con él a una legión de clientes dispuestos a gastarse hasta su última peseta con tal de tener más y más Gokuh. Y gracias a ello, el mundo del cómic español abrió sus puertas al manga.

Haciendo bueno el dicho "quien a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija", poco a poco más y más personas comenzaron a interesarse en el negocio del cómic japonés, hasta que llegó lo inevitable: el vídeo. Ya no había que buscar por videoclubs alguna copia perdida de las pocas películas de anime que habían cruzado nuestras fronteras. Título tras título los estantes de tiendas y videoclubs comenzaban a llenarse de películas de dibujos "made in Japan". Y cómo no, la estrella de la producción era, de nuevo, Dragon Ball.

Montones de fanzines surgieron de entre los círculos de aficionados, algunos mejores, otros peores; algunos, como nosotros, que todavía se mantienen; otros, con menos fortuna, que no pudieron sobrevivir. Pero todos ellos, de alguna u otra forma, deben el haber visto la luz a la afición por Dragon Ball. Nadie puede negar, y yo desde luego no voy a hacerlo, pues Dragon Ball es una de mis series favoritas (por no decir la que más), que sin Son Gokuh otro gallo nos hubiera cantado. Muchos nombres, hoy en boca de todos, no estarían donde están si no fuera por él.

Ahora bien, el mundo editorial en España sufre una grave enfermedad, y esta enfermedad se llama hipocresía. Se habla mucho de dar a conocer el manga, de introducir a quien lo desee en los entresijos de la cultura japonesa, de reconocer por fin las virtudes de un arte extranjero relegado injustamente a un segundo plano... pero sigue dando la impresión de que la mayoría de editoriales y publicaciones que dicen desear defender y extender la afición por el manga buscan tan sólo lo mismo que cuando se dedicaban a otros temas:

Vender. Punto.

Se barajan montones de recetas para cocinar al aficionado: publicar al estilo japonés, importar manga original, traer títulos eróticos... pero el plato estrella de la carta, aquel que todos quieren cocinar, acaba siendo siempre el mismo: el que la gente más pida, el que más dinero les proporcione, el que más y mejor se venda.

Y desde luego, en este país, los que mejor se venden son Akira Toriyama y Son Gokuh. Y ésto, que en principio debería ser motivo de alegría para todo aficionado al manga, acaba convirtiéndose en un espectáculo penoso, porque el afán por vender hace caer muchas caretas. Demasiadas.

Bien, veremos qué tal se vende este MangaZone.

Jose Javier Martínez

Fe de erratas:

Dice Luis que: "la OVA *Kisaimaru* (NJ 16) no se llama así, sino *Onikirimaru*. Sorry very mucho kanjis cab**nes yo no saber todo".

En el artículo sobre Erotismo en el Manga (I) se me coló, por un error en el nombre del archivo, una foto de la revista japonesa Hanaichimonme entre las portadas de publicaciones italianas. Por cierto, las dos líneas que faltan están debajo de la foto de Fior di Loto (¡maldito contorneo!).

En el Staff del número anterior quedó en blanco el apartado destinado a agradecer el préstamo de su scanner a Luis Navarro. Gomennasai.

Los copyrights mencionados, salvo error u omisión, son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asímismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos. ¡Y eso va por tí! ¡Sí, sí, tú! ¡Informativos!

Filmación de fotolitos:

NOVA COMPOSICION
MATIAS PERELLO 34 / 46005-VALENCIA
TELS 334 70 28 - 374 49 76 / FAX 373 86 13

Impresión:

GA GRAFICAS ANDUJAR

Distribución:

DISTRIMAGEN
Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

Noticias Japón

©Big West/Macross Company

1995: el año Macross

Doce años han pasado desde el estreno de *Super Dimensional Fortress Macross*, una de las series de anime más populares de la historia, que ha marcado un hito en el mundo de la animación, y dos desde la publicación de la OVA secuela *Macross II*, la cual, pese a contar con la gran mayoría del equipo original, y de ser una de las mejores OVAs publicadas en aquel año, quizá no alcanzó a cubrir las expectativas levantadas por el anuncio de la secuela de un anime de tal calibre. Ahora, en 1994, y con miras a este año que comienza, los productores, que siguen confiando en el mercado de la OVA, y azuzados por la idea de que la serie original se labró su popularidad con un argumento más largo y complejo por ser pensada para la TV, ni cortos ni perezosos se sueltan la melena con *Macross Plus* y *Macross 7*.

De *Macross Plus* ya os dimos una breve reseña en las Noticias Japón del nº 13, que merece ser ampliada aquí. El primer volumen de esta OVA, aparecida el 25 de agosto del pasado año, nos relata las aventuras de Isamu Dyson, un híbrido entre zentradi y humano especialmente dotado para pilotar valkyries (voz de Takumi Yamazaki). Pero ahora para pilotar valkyries ya no basta con usar bien las manos: los años no pasan en balde, y ahora un caza valkyrie YF-21 se pilota con la mente: un casco cibernético recoge

las órdenes mentales y las convierte en impulsos eléctricos que accionan todo el mecanismo del caza. ¿Habéis visto "FireFox", con Clint Eastwood? Pues ya sabéis de dónde lo han sacado. El modelo YF-21 es pilotado por Gald, otro personaje, mientras que Isamu pilota un YF-19, de color blanco, algo distinto del YF-21 (entre otras cosas, lleva alas en V). Otro de los nuevos modelos de valkyrie que aparecen es el VF-11. Aunque no podemos realmente adelantar nada del plot, sí que hay que remarcar que las escenas de acción y combates de cazas de *Macross Plus* han sido llevadas a una perfección visual jamás vista de la mano de su animador jefe y director, Ichiro Itano, quien dirigió la OVA *Megazone 23 PART II*, entre otras. En las tareas de ayudante de dirección y diseño de mecánica está nuestro amado Shoji Kawamori, uno de los pocos supervivientes del staff de la serie original.

Otros personajes de la OVA, todos diseñados por un tal Masayuki (una especie de seudonimo) son Myun Fan Ron, el antes citado Gald Goa Boman y Lucy, esta última con la voz de la popular Megumi Hayashibara (Ranma "chica", Pai, Minky Momo, NukuNuku). Tanto la cinta VHS como el Laser Disc se venden a ¥7.800, 40 minutos de animación y 15 minutos de "cómo se hizo" o algo así.

Y esas voces que berrean al fondo esa vil jerizgonza de: "¿Dónde está Mikimoto?" y "Haruhiko forever", que se callen de una vez, que ahora viene...

Macross 7 es la otra baza que blande en su mano Tatsunoko para asegurarse de que esta tercera ocasión en la que se intenta crear un éxito como el del año 1982 sea, si no la definitiva, la casi. Y es que esta serie de TV sí cuenta con diseños de personajes del idolatrado Haruhiko Mikimoto, aparte de estar dirigida a un público más joven. Parece como si la OVA fuera dirigida a los fans de la serie original, que ahora deben de ser bastante más mayores, como suele ser el público de OVAs, y la serie de TV a un público más joven, de unos catorce a dieciocho años.

En *Macross 7* los personajes principales son dos vocalistas de la banda de rock "Fire Bomber": una es Milenne Geenus, una monería de nena de catorce años, la más pequeña de los siete hijos (buf) de Millia y Maximilian Geenus, protagonistas en la primera serie. El otro protagonista es Saraba Netsuki, también vocalista del grupo "Fire Bomber". Otros personajes que también tendrán peso específico y atómico (lo siento, es muy malo, borrar, borrar, delete, erase...) en la historia son Gamlin Kizaki, que con diecinueve años ya ocupa un alto cargo en el ejército, y Maximilian Geenus, también militar, que aparecía en la primera serie. Iwano Gepernich y Ray Laprock también cortarán bacalao. El diseño de los personajes resulta muy colorido y agradable, pero como compráis poco MangaZone, pues lo tenéis que ver en blanco y negro. El director de esta nueva serie es Tetsuro Amino (director también entre otros muchos trabajos de la reciente OVA *Zeiram*), y el diseñador de mecánica y autor de la historia es el señor Shoji Kawamori, de sobra conocido por todos.

El primer episodio de *Macross 7* se emitió en la cadena TBS (Tokyo Broadcasting System) a las 11 de la mañana del pasado 16 de Octubre. Esta cadena la podéis pillar con vuestras teles, está entre Tele5 y Canal Arguiñano, más o menos (ja).

Magic Knight Ray Earth, o "las Clamp quieren despedazar a Naoko Takeuchi y tener un shojo manga más famoso que Bishojo Senshi Sailor Moon"

Y más o menos, eso es todo. *Magic Knight Ray Earth* es un manga de Clamp (ya sabéis, el grupo de cuatro artistas de shojo manga compuesto por Mokona Apapa, Nanase Ohkawa, Mick Nekoi y Satsuki Igarashi, autoras de *RG Veda* y *Tokyo Babylon*, entre otras), el cual se publica actualmente en la revista de shojo manga Nakayoshi, de la editorial Kodansha. Como la mayoría de vosotros sabréis, en la misma revista se publica *Bishojo Senshi Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, de sobra conocido por los fans españoles. La popularidad del cómic, como todos los de Clamp, ha llegado a los oídos de los productores de la Tokyo Movie Shinsha (TMS), los cuales se han apresurado a animarlo en un show semanal de 25 minutos en Nihon TV, todos los lunes a las siete y media de la tarde. Un rápido vistazo a las Magic Knight debería bastaros para apreciar el parecido gráfico entre las obras de Takeuchi y Clamp. Falditas, uniformes de colegialas, etc. Incluso confirma el director de la serie, Toshihiro Hirano, célebre por su saga *Iczer*, que cada vez que haya un gag, las tres personajes se van a superdeformar, sin que falte la imperecedera gotita de sudor mientras algún otro suelta una barbaridad. Sin embargo, las ilustraciones promocionales de la serie resultan muy espectaculares, y me atrevería a decir que quizá algo más que las de Sailor Moon (he dicho quizá, enfundad esos sables).

Y yo, en mi ignorancia, me pregunto si ésto no será un afán de las Clamp de copar toda la audiencia de shojo manga, maduritas y jovencitas (las maduritas ya las tenían), si es un homenaje a su mentora y compañera Takeuchi, o si es que se va a poner de moda y en un par de meses tendremos más series de estas. A lo mejor va y es una serie estupenda, llena de aventuras trepidantes excelentemente narradas, así que me compraré los comics con el dinero que Javi me dé (¿¿qué Javi, Yo?? —JJ) y os haré un articulete para que estéis informados/as. Sabed, oh lectores/as, que el primer episodio de *Magic Knight Ray Earth* se emitió el pasado 17 de Octubre.

D.N.A.² ~Dokokade Nakushita Aitsu no Aitsu~ terebi shiriizu ni natta!!

D.N.A.² de Masakazu Katsura, popular autor de Denei Shojo (Video Girl), pasa de cómic a serie de animación de la mano de Pao House, una nueva productora de animación. La historia, que muchos de vosotros ya conoceréis, narra las aventuras de Shunta Momonari, un tímido adolescente con una especie de alergia genética a las chicas. El caso es que en el futuro, Momonari contagiará esta rara enfermedad a muchos chicos, peligrando así el futuro de la raza humana (parece que esta alergia impide la reproducción, ehm). Para deshacer este entuerto, Karin, una agente operadora del ADN, viaja desde 63 años en el futuro para encontrar una solución al problema de Momonari, o en su defecto, matarle. Pero, ¿y si Karin resulta que se enamora de Shunta... después de convertirle en un Mega PlayBoy? Esta serie va a ser, sin duda, una de las más populares de los últimos años. La diseñadora de personajes Kumiko (sí, con "k" —JJ) Takahashi ha realizado una estupenda adaptación del trabajo original de Katsura, dándole un toque algo más suavizado para la televisión (no esperéis muchos culos duros de gimnasio en primer plano, para eso está el cómic, guarros).

Pao House y Nihon TV llevan de nuevo una historia de Katsura a la pequeña pantalla. Anteriormente fue *Yume Senshi Wingman*, uno de los primeros cómics de Katsura, que fue animado por Toei Doga allá por el año 1983. Esta vez la historia es animada por los estudios Deen y Mad House, los cuales os deberían por lo menos sonar. El primer episodio de esta serie se emitió en la Nihon TV el pasado 7 de Octubre, y a partir de ese día, todos los miércoles a las siete y media. ¿No tenéis parabólica?

Captain Tsubasa J

¡Sí! ¡Sí! ¡Sí! Nueva serie de animación del mejor futbolista de ficción de todos los tiempos: Tsubasa Ozora. Y aquel mendrugo del fondo que grita, que se calle, que yo ya sé que el cómic *Captain*

Tsubasa está cerrado desde 1989. Pero habéis de saber, queridos ciruelos y ciruelas, que Takahashi no ha dibujado más páginas de *Captain Tsubasa* porque ha estado ocupado dibujando una serie nueva: *Captain Tsubasa World Youth Hen*, en la que se introduce un nuevo personaje: Shingo Aoi, de 17 años. Para presentarlo y contar su historia, Takahashi realizó un prólogo titulado *Principe del Sole.* Pero Captain Tsubasa World Youth no ha sido la inspiración para realizar la serie de animación *Captain Tsubasa J*; ésta cuenta una historia alternativa en la que Tsubasa y muchos de sus compañeros juegan en la liga profesional japonesa (J League). Esta idea no se le pudo haber ocurrido a Takahashi en 1989 para continuar la serie sencillamente porque la J League no existía. Just that simple.

La serie se comenzó a emitir el pasado 21 de Octubre en la Fuji TV a las siete y media de la tarde los miércoles. Bueno, entonces debéis decidir qué quereis ver: ¿*D.N.A.*² o *Captain Tsubasa J*? Difícil, ¿eh? La animación corre a cargo del Studio Comet, realizadores, entre otros muchos animes, de las películas de *Garou Densetsu*. ¿Álguien las tiene por ahí?

SNK vuelve a las andadas con Samurai Spirits

Probablemente esta noticia sorprenda más bien a pocos, porque *Samurai Spirits* era el único juego de lucha de SNK que todavía no tenía película de animación: ahora sólo queda *World Heroes* (aunque éste es de Alpha Denshi, a pesar de que esté en Neo Geo...).

En este nuevo TV Special, emitido el pasado domingo 18 de septiembre a la una y media de la tarde en la Fuji TV (lo grabasteis, ¿no?) encontramos a los famosos personajes del juego de SNK: Haohmaru, Nakoruru, Gen-Ai, Earthquake (despues de lo de Kobe, este personaje no va a ser especialmente popular), Tam Tam, Galford (mi favorito), Charlotte y otros muchos. Si hay algo que pueda decirse del diseño de personajes de Kazunori Iwakura es esto: magnífico. Lo mismo puede decirse de la animación del Studio Comet (para variar). Dirigido por Hiroshi Ishiyo. Sólo queda rogar a San Manga Video para que caiga un año de estos.

Aozora Shojotai

Un grupo de chicas japonesas pilotos de cazas de combate en la dura misión de autodefensa aérea del archipiélago japonés es el argumento central de la nueva OVA *Aozora Shojotai* (Equipo de Chicas Cielo Azul). Basada en un cómic de Toshimitsu Shimizu publicado por Tokuma Shoten, esta OVA está dirigida por

Yuji Moriyama, estando también a su cargo el diseño de personajes. Moriyama ya diseñó los personajes de la OVA *NukuNuku*, basada también en un manga, esta vez de Yuzo Takada, autor de *3X3 Eyes*.

Esta OVA es de tres episodios de duración. Cada episodio de treinta minutos se vende a ¥5.800 cada cinta o Laser Disc. La primera apareció el pasado 21 de Octubre, la segunda el 23 de Noviembre, y la tercera y última el 2 de Diciembre. Producida por Japan Victor Company.

Iczer Girl Iczerion

Toshihiro Hirano ataca de nuevo con un episodio más de su saga Iczer. El 22 de Diciembre apareció la nueva OVA *Iczer Girl Iczerion*, de la mano de KSS Films y Toshihiro Hirano Productions. *Iczer Girl Iczerion* nos cuenta la historia de Nagisa, que se encuentra casualmente con la armadura Iczer, convirtiéndose en Iczerion. Cada cinta sale al precio de ¥5.600.

Más Ranma en vídeo

Ya ha aparecido en Japón la nueva OVA de *Ranma 1/2*. Titulada Ranma 1/2 Special, cada episodio de 30 minutos narra las nuevas aventuras de Ranma dibujadas por Takahashi en la serie regular. O quizás sean desventuras, pues Akane parece haber encontrado un mozalbete de buen ver que tal vez sea capaz de apartar a Ranma de su corazón... El primer episodio ha aparecido el pasado 16 de Diciembre, ¥4.500 cada uno. El último episodio aparece el 17 de febrero. No sufráis, pues lo veremos pronto en España, a juzgar por la política de Manga Video con respecto a Ranma.

Bandai Playdia

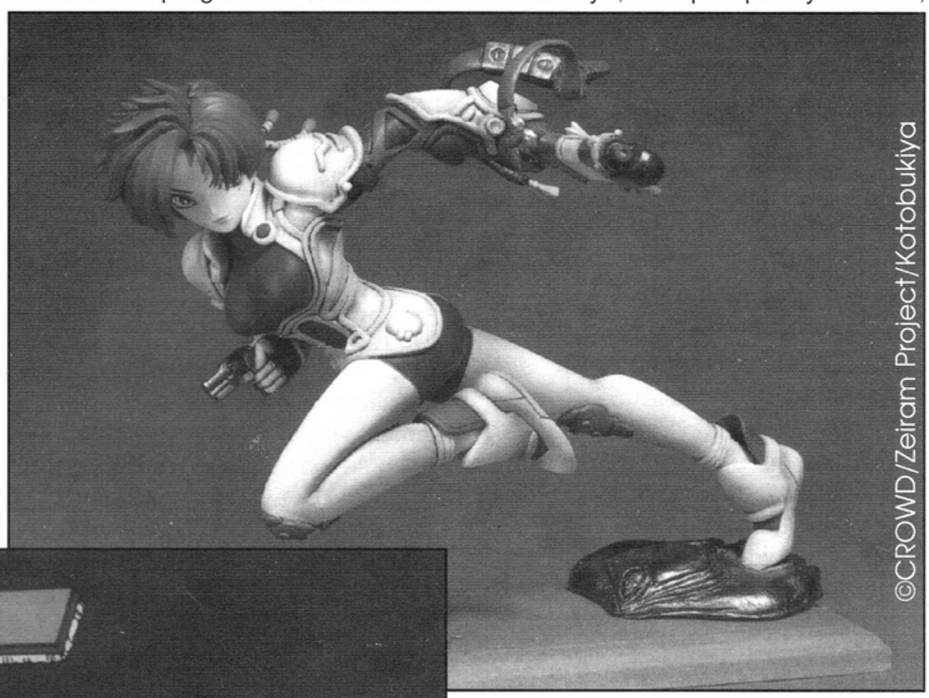
La que en un principio se iba a llamar Bandai BA-X, la consola de juegos multimedia de la poderosa compañía japonesa, aparece en el mercado nipón bajo el nombre de Playdia. A un más que asequible precio de ¥24.800, la Playdia tiene un solo *controller* sin cable, por rayos infrarrojos. Todo su soft esta soportado en CD, por lo que las capacidades multimedia de esta máquina son muy extensas. Y si convenía reseñar esta noticia aquí es porque los cuatro primeros programas para esta consola están basados en famosas series y OVAs, como son: *Bishojo Senshi Sailor Moon S*, un juego de *quiz* (adivinanzas) y aventuras con fragmentos completos de la serie de televisión y nuevas escenas creadas expresamente para este programa; *Ultraman Powered*, un juego de aventura interactiva y un Data Book digital que cubre el último OV de Bandai Visual sobre este popular personaje; *SD Gundam Daizukan* (Gran libro de ilustraciones de SD Gundam), una gigantesca base de datos digital multimedia completamente actualizada para el fan del complejo mundo de los SD (Super Deformed) Gundam (hay cerca de 500 personajes distintos) llena de ilustraciones y de animaciones a pantalla completa; y finalmente, Dragon Ball Z, un juego de aventura interactiva al estilo Dragon's Lair, usando animación realizada por la Toei.

Gracias a la potencia de la Playdia, todos estos programas están llenos de animación a todo color y a pantalla completa, con sonido CD digital. Y lo mejor de todo es el precio: todo el software que aparezca para la Playdia costará ¥4.800.

Flash News

—Nueva OVA *3X3 Eyes*: La nueva OVA de nuestros viejos conocidos Pai y Yakumo lleva el subtítulo *-Seima Densetsu-* (La Leyenda del Diablo Sagrado), y se compone de tres episodios de 45 minutos de duración cada uno. Editados por Bandai y King Records.

—El éxito de *I·R·I·A Zeiram the animation* (ver Noticias Japón del número anterior) ha propiciado la aparición de numerosas maquetas y kits para montar. Destacan las de Medicom, Max Factory y Baby Keiji, siendo la más espectacular de todas la de Kotobukiya, esculpida por Kyo Maeda,



que se vende al precio de ¥7.800.

—El film *Dragon Ball Z Kikenna Futari! Chosenshi wa nemurenai!* acaba de aparecer en vídeo en Japón. Es un film de 50 minutos y se vende a ¥3.980. Recordemos que esta película, que apareció el 21 de septiembre en vídeo, es la única de *Dragon Ball Z* que está en vídeo en Japón y no en España...

—El dibujante erótico U-Jin ve de nuevo animada una de sus historias: *Shin Angel* (Nuevo Ángel). Esta OVA de 45 minutos está editado por Seinen, la misma editorial que publica sus cómics eróticos, entre otras muchas obras de este género. Apareció el pasado 22 de septiembre. No se indica precio.

Luis Alís Ferrer

Noticias USA

JOTASS: EL REGRESO

«Queridos amigos: hoy, en vuestra pantalla amiga de TeleIgor, tendremos el interesante programa «Noticias USA», presentado por el inefable Juan Gómez...»

–Pero, señor Mortis, esto no tiene sentido. Gómez nunca grabó ninguno de sus programas en vídeo. Creí que íbamos a usar sus cintas como voz en off. ¿Qué es eso de un presentador?

–Mira en el plató, Ligorito...

–¡Waaaaah! Es Gómez. Ha vuelto. Estamos perdidos. No. Yo no tengo nada que ver con esto. He de explicárselo. No tiene sentido caer junto a tí, Igor. Voy corriendo a decírselo...

Patapám, patapám, patapám...

–Este chico es tonto.

Patapám, patapám, patapám...

–¡Es un muñeco! Eh, je, je... Era una broma, ji, ji. Yo también estaba bromeando, ja, ja... er... señor Mortis.

–Ligorito, tú te esfuerzas. Pero eres tonto, Ligorito. Bájate los pantalones.

–¡No, con el chuzo eléctrico para vacas no, piedad, pie...! ¡¡¡FTRRZZZXXSS!!!

–Y quiero que luego mires ese panel de aire acondicionado. Parece que hay ratas.

«...Y después, Igorlandia, con la actuación estelar de Chiquito de la Calzada.»

En las Noticias USA de este MangaZone no hay excesivas novedades, aunque sí algunas sorpresas. Empecemos por Advance Comics: este mes, el catálogo americano nos endosa por segunda vez una separata especial de material japonés: el Mega-Manga/Anime Archive Volumen nº 2. En él concentran casi todas las novedades, pero la parte del Emperador de la Jungla se la llevan las reediciones. Una vez más, todo lo antiguo de Viz, Dark Horse y demás pandilla se encuentra reunido aquí, así que las habituales recomendaciones, Nausicaä, Appleseed, Orion, etc. Especialmente interesantes, los "Appleseed Data Book" #1 y #2 editados en inglés por Dark Horse, así como la recopilación de Orion en el "Orion Trade Paperback Collection". Por cierto, que DH está editando en estos momentos "The Ghost in the Shell" (se supone que con una preimpresión revisada. A ver). También vuelve a estar disponible el valioso "Manga, Manga" de Frederick Shodt publicado por Kodansha. Y no olvidemos los ANIME REFERENCE GUIDE, esas valiosas compilaciones de sinopsis, instrumento indispensable de todo poseedor de material en japonés original con subtítulos en taiwanés o chino.

Eso sí, no os despistéis, que en el catálogo principal del Advance sigue habiendo presente material novedoso de Manga y Anime, del que ahora daremos cuenta. Por ejemplo: en el catálogo de material erótico, la novedad es «Magical Twilight» Vol.1 #1, por Yuki (al parecer, esta obra dio lugar a una película editada en los EE.UU. por SoftCell Pictures). En el género de terror, «Hell Baby», de Hideshi «Panorama of Hell» Hino, una historia de terror y venganza prometedora. A juzgar por la propaganda, la estética es al estilo Kia Asamiya en los primeros números de «Silent Möbius». También, coincidiendo con la publicación en los EE.UU. del "Domu" de Otomo ("Pesadillas" en la edición castellana), se publica una entrevista con el autor sobre esta obra y demás cuestiones. Es breve pero fascinante.

«Mama Igor me toca (tiroriroró), me toca cada vez más (tiroriroró), Mama Igor me toca me toca me...»

–Walter-Conchi, dile al titiritero ese de la Henson que a ver si mueve a la marioneta con menos exageración. Es Juan Gómez, no la rana Gustavo. Aunque, quién sabe... tal vez no se note la diferencia, ja, ja jaaa...

–Ji, ji jiii, eh... ji ji... hum. Señor Mortis, mis compañeros y yo nos estábamos preguntando... ¿Qué le ocurrió exactamente al Amo? ¡Huy, quiero decir... A Gómez!

–Vigila esos deslices, Walter-Conchi. Nadie lo sabe. El y la patrulla de desinfestadores, evidentemente, se perdieron en las catacumbas del castillo, y acabaron... hum... devorados por las Jotas.

–Es terrible...

–Msí, terrible, hummmm... mmmjjh... je je je...

–Lo que no entiendo es por qué ordenó tapiar las entradas a los sótanos.

–Pues es obvio, Walter-Conchi, para evitar que escapp-... que escapen las Jotas. Yo es que me intereso por vuestra salud...

-No sé...

–Ligorito, ahí donde lo ves, tampoco sabía, hace unos minutos.

–Eeeer... huy, ya han terminado las Mamaigor. ¡Dentro cámara dos!

En lo que al universo Robotech se refiere, sigue la progresión. ACADEMY COMICS crea una nueva colección más (y contando...): «Robotech: Smith World- Sabotage on Karbarra» #1, que narra las aventuras de los nativos de Karbarra tras la guerra de liberación del planeta contra los ocupantes Invid.

¡¡ATENCIÓN!! ESTA PUBLICACIÓN NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGÚN EFECTO SECUNDARIO QUE PUEDA DERIVARSE DE LA LECTURA DE ESTAS NOTICIAS. CUALQUIERA QUE LEA A JUAN GÓMEZ LO HACE BAJO SU PROPIO RIESGO —JJ.

Esta historia nace de "Robotech: The Sentinels", el cuarto arco de la serie de animación versión USA que no llegó a producirse pero sí a desarrollarse vía novelizaciones y cómics.

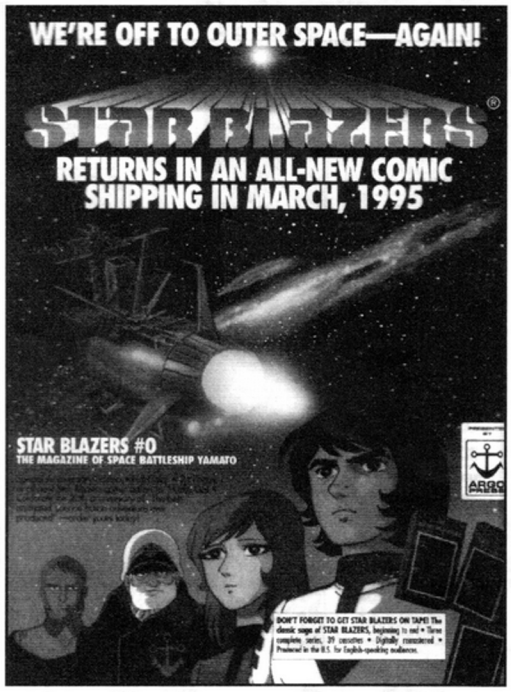
"Robotech" #0, por otro lado, es otro lanzamiento cuyo contenido es algo confuso. Parece que incluye la versión en cómic de la historia inicial de la serie, el Robotech que todos conocemos, junto con una entrevista al "autor" de las novelizaciones, el tal McKinney que no era tal. Redondean esta edición un artículo sobre el fenómeno Robotech, una entrevista con los artistas de la compañía, y cuatro tarjetas sobre la serie (como todas esas que ahora están tan de moda).

Y hablando de novelizaciones: "Robotech #20: Lost Generation -Master's Gambit", o lo que ocurrió cuando los Maestros de la Robotecnia llegaron a la Tierra para reclamar la Matriz de Protocultura. Y "Robotech 3-in-1 #3: Southern Cross, Metal Fire, The Final Nightmare", que cubre el segundo arco de Robotech (el protagonizado por Dana Sterling y el 15º Escuadrón de A.T.A.C.).

«Ca-caoooo, Igoriçaooo, es el mais rico y suculento del mercaoooo, Ca-caoooo, Igoriçaooo...»
–Yummm, que buenas están las del Cacao Igorizao. ¿¡Pero qué...!? Agh, otra vez. Ligorito, te dije que mirases qué es lo que pasaba con las ratas en los conductos de ventilación. Están royendo de nuevo las juntas del panel del techo. ¿Véis como cae el polvo? ¡Ligorito! Martita, ¿dónde se ha metido ese mastuerzo?
–Jie-jie-jie, jefe querido, no le hemos visto desde que se fue a revisar la central de aire acondicionado, jie-jie-jieeeg.
–Caray, Martita, no hagas esas caras, que más que una sonrisa parece un rictus.
–Si, amadísimo jefe, jiu-jiu-jiuiiigh.
–Yo es que no entiendo qué le pasa a esta chica.
–Oh, es que pidió un aparato de vibromasaje facial por nuestra IgorTienda, y lo confundió con su chuzo eléctrico, señor Mortis.
–Ya decía yo que a Albertito le daba una risa tonta un poco rara ayer, cuando le apliqué su correctivo. Es que me buscáis una gente que ya ya...
–Pero si fue usted quien la seleccionó de entre las concursantes de «No te empales que es peor».
–Incompetentes. Estoy rodeado de incompetentes. Ahí van de nuevo esas ratas, y qué ruido hacen. Walter-Conchi, vete inmediatamente a echar una mano a Ligorito. Borja-Eulalio, adelante la cámara uno.

Esta vez, exceptuando el material de Robotech (que sería un Mangoide sobre un Animoide, ¡fijatoide!), resulta que todas las novedades en Mangoides consisten en adaptaciones de Animes conocidos, nada de material original.

Por parte de Malibu Manga, tenemos las siguientes Novelas Gráficas: "Lensman: Birth of a Lensman", "Lensman: Secret of the lens" y "Lensman: Galactic Patrol", versión en cómic de la serie de Anime del mismo nombre (a su vez inspirada en las



novelas del autor norteamericano Doc "E" Smith) que se ha emitido recientemente en la televisión privada española.

Argo Press publica el cómic "Star Blazers" #0. Esto ya es algo especial, puesto que se trata de celebrar el 20º aniversario de la emisión de la serie en los EE.UU. "Star Blazers", o el "Crucero Espacial Yamato", es un clásico del Anime no sólo en Japón sino que también en Norteamérica. Esta es una de las pocas series que llegó a aterrizar e impactar en el mercado USA, y se le guarda bastante cariño. En este número cero, los personajes de la serie rememoran los hechos de su epopeya, mientras se preparan para otras nuevas aventuras. El cómic va acompañado de información sobre la serie y las películas.

Finalmente, CPM Comics (¿una editorial con nombre de sistema operativo?) presenta "Project A-KO Graphic Novel", por Tim Eldred, Ben Dunn y Shon Howell. Es la versión en cómic de la primera OVA de la serie. Lanza además "Gall Force: eternal story" #1, por Bruce Lewis, John Ott y Studio Go!. Una vez más, cómic sobre la OVA del mismo nombre.

«...El Justiciero Ajusticiado, con Charles Buronson. Habían violado a su hija, quemado viva a su mujer, torturado salvajemente a su hermano, decapitado ritualmente a su madre, lavado con Perlán a su hijo adoptivo vietnamita...»
–Dice fraulein Blujen («¡Iiiih-ih-ih!» «Esos caballos...») que ha perdido todo contacto con Walter-Conchi, y que el servicio de limpieza ha descubierto el Walkie-Talkie de Ligorito cubierto de babas...
–Siempre dije que era un baboso. No había más que ver cómo le hacía la pelota al... a Gómez.
–Por cierto, que también hay problemas para localizar a los cocineros. Bajaron a los almacenes y no se les ha vuelto a ver.
–Ya. Mmmm. Sí. Borja-Eulalio, ¿se puede saber qué está pasando?
–Martita, dile al titiritero de la Henson que se descuelgue inmediatamente del techo. Quedamos en que la marioneta de Gómez se manejaría desde abajo. Con esta iluminación no habrá forma de ocultar los cables... ¡Leches!
–Jia-jia-jia, señor Borja, ha fallado la iluminación, jio-jio-jiouu...
–Borja-Eulalio, ¿QUE-(Taco Klingon)-PASA?
–El idiota del marionetista, que al hurgar en el techo se habrá cargado los cables. Con un poco de suerte se habrá achicharrado. Aquí vuelven las luces. Jolín, ¿dónde se ha metido ese burro? En el falso techo,. seguro. ¡Qué rápido! Es como si alguien o algo lo hubiera izado.
–Déjate de ciencia-ficción. Un fallo más y os despido a todos. No hay tiempo de bajarle de ahí. Seguiremos sin él. Atentos, que ya va a terminar el anuncio. Esos ruidos en el techo... No sé, esto me huele... ¡Atentos a todas las cámaras!
«...arrojado ácido sulfúrico sobre los pechos de su novia, y blanqueado en cal viva a su amigo policía negro con tres hijos (el mayor en la universidad) y una mujer a la que no le dedicaba todo el tiempo que merecía y que iba a retirarse del servicio activo en una semana con la placa de honor para darse un merecido viaje por el mundo con su esposa. Tras doce años en coma, el mundo ha cambiado, pero él aún busca a los responsables. La historia de una venganza, después de IgorLandia.»

Tiempo de curiosidades: «The Completely Nonauthoritative Guide to Japan», guía en cómic de la vida en Japón, a cargo del historietista Paul Nowac, autor de la tira cómica «Ramenhead» en el periódico The Daily Yomiuri, y Robert Urowski. Incluye consejos varios sobre cómo convertirse en un convincente delincuente juvenil en el país del sol naciente. Y, por otro lado, «Japanese Slang», donde se explican las tropecientas formas de nombrarlo.

RANMA 1/2: The Screen Saver. CD-ROM MAC/PC. 150 segmentos de vídeo, módulos animados, jukebox con las canciones y demás zarandajas para tu Macintosh o tu Pc con lector de CD-ROM. Y si no tienes ese lector, a lo mejor te las puedes apañar con las alternativas: RANMA 1/2: The Screen Saver. Floppy PC o Floppy MAC.

Como de costumbre, un capítulo aparte para Viz. Vamos allá: el Animerica Vol. 3 #3 incluye una entrevista con Masami Obari, director y diseñador de personajes de la versión animada de «Fatal Fury». Sigue la serialización de «One Pound Gospel», y comienza la de un manga nuevo del que no tenemos por ahora noticia. En otro orden de cosas, la saga de las sirenas de Rumiko Takahashi escala otra nueva minietapa: Mermaid's Gaze.

Y ya que estamos mencionando series basadas en videojuegos de lucha, anunciar «Mortal Kombat: The Movie Magazine» #11, por Starlog Press, la famosa editora de revistas relacionadas con el mundo de la cien-

cia-ficción audiovisual. Protagoniza el film, por cierto, el highlandero Christophe Lambert, también conocido como McLeod, el estrábico inmortal.

En cuanto a «Protoculture Addicts» #33, estos son sus contenidos: reportaje sobre «Macross Plus», «The Adventures of SuperBook» y «Plastic Little»; el afinado curso de Japonés, ahora en su cuarta entrega (Kanji); un «mundo Anime» sobre ANIME EAST, etc.

Confirmación: definitivamente, ya se han solventado los problemas del «Akira» de Katsuhiro Otomo. Se están preparando los últimos álbumes en los USA, en los que se incluirá posiblemente un conjunto de ilustraciones homenaje de varios artistas (¡tres años, Dios mío, tres años desde que adquirí el último número de la edición americana!).

Para los aficionados a la animación eminentemente americana y a los ecos de su industria y tecnología, ahí tenemos el «Animation Magazine» Marzo/Abril, que trata del fenómeno «Carmen Sandiego», de las producciones televisivas preparadas o en producción para este nuevo año 1.995, y un par de interesantes reportajes más.

«...Duodenal, y va y le dicerl: pecadoorl, finstro, ¿te das cuen...?»

-Oye, Borja-Eulalio, ve y dile a Martita que como no aparezca ya con ese café le voy a meter el vibromasa-

–¡Queridísimo jefe, lo quiere bombón o un cortaaaaaaiiiiiiiighiiiiiej... eeeiigggh... au... iieghhh- (silencio ominoso)!!!!!

–¡¿Por qué ha gritado esa estúpida?! Borja-Eulalio, corriendo a ver que qué ha sido ese grito.

–Em, ¿qué grito, señor Mortis?

–Borjaaa, el chuzooo...

–Pero es que me da miedooo.

–Seguro que esa idiota se ha quemado con la cafetera. Andando o te despido.

–Pues sepa que me da igual que me-¡¡¡FTRRZZZXXSS!!! -ya voy, hombre, ya voy.

–Esto me da mala espina. Huy, ya se ha terminado el anuncio del Chiquito. Sigamos. ¿Dónde habré dejado el bote de matarratas? Es que no paran...

Novedades en el mundo del vídeo: dos nuevas aventuras de Lupín III (cuya serie se emitió hace tiempo por la televisión privada). «Rupan III: Legend of the Gold of Babylon», y «Rupan III: The Fuma Conspiracy», ambas editadas en versión original subtitulada por AnimEigo. Otras novedades son: «Record of Lodoss War» Vol. 1, subtitulada, 3 episodios por cinta (atentos, que de esta OVA haremos pronto un artículo bastante concienzudo); «Macross Plus» vol 1, subtitulada, y rodeada de prestigio debido a la animación de sus secuencias de vuelo y combate, al parecer sólo por debajo de las presentes en «Macross Seven»; «Oh My Goddess Completely Divine 5-Pack», es decir, toda la OVA en un sólo paquete; finalmente, «Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf», 50 minutos de animación, en idioma inglés.

–Pero bueno, ¿dónde se han metido todos? Creaaakkk... Ñieeeck...

–Maldita sea. Señora Blujen («¡Iiiih-ih-ih!»), conteste. ¿Es que no hay nadie?

Ñoiiiink... Clac-clac-clac-claaarrrrrrk...

–Peropordiosperopordios, que parece esto un submarino, qué ruido más infernal. ¡Martita! ¡Borja-Eulalio! No, si uno tiene que hacerlo todo personalmente.

JAAA, JA JA JA...

–¿Ein?

En el mundo de las figuritas, ¡ataque de Gojira! Surtidos de juegos de muñecos de nuestros alegres vecinos de la Isla Monster (esto saldrá en Marzo):

Godzilla Bank (hucha godzilla); Godzilla Bendable Assortment: los bichos son Godzilla, Rodan, Mothra, Mecha-Godzilla y Ghidorah (esto y lo demás, salvo excepciones, viene en grupos de doce, acompañados de «cards»); Godzilla Micro Monster Assortment (tamaño: 2 pulgadas); Godzilla Action Figure Assortment (6 pulgadas); Godzilla Action Figure with Sound Assortment (con un botón que activa un sonido de rujido); Godzilla 10" Action Figure Assortment (10 pulgadas); Godzilla 10" Action Figure with Light and Sound Assortment (con luz y sonido); Godzilla Vs. Enemy 4" Articulated Figure Assortment (parejas de Godzilla y enemigo, 24 grupos, 4 pulgadas cada figura); Godzilla Force Action Figure Assortment (muñecos con armaduras estilo Bioman pero menos infantiles, casco y accesorios, cuatro estilos de color); Godzilla Force Garuda Fighting Ship Assortment (la nave de ataque que sale en la película con Mecha-Godzilla, dos misiles de resorte y muñeco de piloto en cabina); Godzilla Wind-Up Walker Assortment (se les da cuerda y andan, tres personajes: godzilla, mecha-godzilla y mecha-ghidorah); Godzilla Keyring Assortment (llaveros) y Godzilla Micro-Battle Set Assortment.

E Inteleg nos vende sus figuras de «El Puño de la Estrella del Norte» (la película de imagen real rodada en los USA, si no me equivoco, ya se ha terminado de filmar. He visto fotos y en principio tiene buena pinta). Esto es lo que hay: Kenshiro Large Action figure (8 pulgadas); Kenshiro Action Figure (6 pulgadas); y los Action Figure de los personajes de Shin, Jagi, Mamiya, Batt, Lynn, Rey, Raoh y Yuria, todos de 6 pulgadas también).

–¡Que se va el techo abajooo...!

¡BLABADABADAUMM! ¡RRRUMBLE! ¡CRUMBLE! ¡DESTROZUMBLE!

–¡Ghieeeeeeh! Puf, ptuí, taj, taj... eh... ergh, ¡No, no puede ser! ¡Es un fantasma! ¡Una alucinación! ¡Ya está! ¡Me habéis puesto droga en el bocata Nocilla! ¡Salid todos, traidores! ¡He dicho

que salgáis!

NADIE PUEDE AYUDARTE YA, IGOR MORTIS, ENGENDRO DEL DEMONIO...

–Eehh... je, je. Amo. Amo amantísimo, qué contento estoy de que esté usted vivouaaagh, ¡suélteme...!, digooo... que por favor me suelte. ¿Amo? ¿Amo? Tierra llamando a Amo, ¿me escucha, Amo?

¿TIENES IDEA DE LO QUE HAS HECHO? ¿DE LO QUE TU TRAICIÓN HA PROVOCADO?

–¿Gñ?

TODOS ELLOS MURIERON. FUE HORRIBLE. ESAS COSAS SE METIERON DENTRO DE SUS CUERPOS... Y... LA MEGAJOTA, ESA ASQUEROSA HIJA DE PERRA... ANIDA EN EL COMPLEJO DE LA CALEFACCIÓN CENTRAL DEL PLAN BUTANO. LOS TIENE ALLÍ.

–Jia, jia, jia, señor Mortis, no se lo va a creer, pero cuando le estaba preparando el café se me cayó el agua hirviendo en la mano, y tuve que irme al botiquín a ponerme crema, jiu, jiu, jiuuuu... huing, veo que está reunido. Jia, jia, si es el Amo. Hola, Amo, ¿no estaba muerto? Bueno, les dejo, yuhuuu jiu jiu...

–Naaahh, no te vayas, pide ayudaaaa...

A MI NO ME COGIERON. INTENTÉ ESCAPAR, PERO TODOS LOS ACCESOS ESTABAN TAPIADOS (SI COJO AL CERDO...). TUVE QUE ALIMENTARME DE ELLAS: ACECHARLAS, CAZARLAS, COMERLAS... CUANDO FUI LO SUFICIENTEMENTE FUERTE, BAJÉ DE NUEVO A RESCATAR A MIS COMPAÑEROS, Y...

–¡...Iiishh!

¡YA ERA DEMASIADO TARDE! LAS JOTAS HABIAN GERMINADO Y LES DEVORABAN DESDE DENTRO. SOLO PUDE MATARLES, ME LO PEDIAN CON LA MIRADA (vamos, eso me pareció). ESPERE LA MUERTE, PERO LO QUE OCURRIO FUE MUCHO PEOR...

–¿...Iiingh?

¡LAS JOTAS ME ACEPTABAN! TANTO TIEMPO ENTRE ELLAS QUE ME HABIA VUELTO UNO DE LOS SUYOS. ¡¡¡ENTRE EN COMUNION CON LA MEGAJOTA!!! Y AHORA... Y AHORA SOY EL PORTADOR DEL CAOS, EL FIN DE TODO LO QUE EXISTE, EL DESTRUCTOR DE MUNDOS...

–¿Cómorl?

SOY... ¡¡¡GOMEZ OSCURO!!!

–¡¡¡Mamaaaaaaá!!!

En el próximo MangaZone, «Jotas III: La Conclusión».

***Dark Gómez** (if only temporarily)*

P.D. Quiero agradecer a Futurama su prestamo de los catálogos a partir de los cuales se ha realizado este noticiero. Gracias, Capi.

Noticias España

Norma Cómics

Atención, todos los que se dejan mensualmente en *Touch* y *Kimagure Orange Road* sus buenos reales: sepan que Norma les quiere premiar con su fidelidad con el mes del «triángulo amoroso». En alguno de los próximos números de *Touch* y *KOR* apareceran unas preguntillas sobre lo que ha ocurrido en los números anteriores, y entre los acertantes se sortearán tres colecciones originales completas de cada serie. Qué chulo, ¿eh?

Por lo demás, Norma ha comenzado la publicación del famoso manga *Silent Möbius*, de Kia Asamiya, y el cómic erótico *Angel*, de U-jin. Dos obras emblemáticas a un precio más que abusivo. Pero bueno, menos da una piedra. Para el futuro (quién sabe si el próximo mes) quedan las promesas de la genial serie de Takehiko Inoue *Slam Dunk* y otros mangas que quieran sacarse de la manga (obsérvese el finísimo juego de palabras). Y por favor, un poco de coherencia. Si van a publicar mangas al estilo oriental, háganlo con todos (que se les ve el plumero), y respeten las onomatopeyas.

Planeta-DeAgostini Cómics

Sigue con la publicación de la obra magna de Masamune Shirow, *Appleseed* (con una calidad de impresión magnífica), además de haber finalizado definitivamente (al menos por un tiempo) la publicación de Ranma con la segunda serie. Sin duda, los lectores españoles ya le han dado el voto de confianza a Ranma y PdA debería convertirla en serie regular como ha hecho con *Dragon Ball* y *Saint Seiya* (resulta curioso que las únicas series regulares sean las contratadas directamente con Japón...) (por cierto, un mensaje a Cristina Macía, traductora de Ranma: «Ramen» es un plato de tallarines con caldo, típico de Japón, no es nada de «Ra-hombre»). Y seguimos sin ver aparecer su primera revista de mangas al estilo Shonen Jump, Shonen Magazine.

Glénat Ediciones

Se lanzan a la publicación de mangas con Street Fighter II de Masaomi Kanzaki, pero basándose en la horrible versión americana, coloreada y censurada, y con casi todos los dibujos retocados (ha habido que eliminar muchos tramados para poder colorear). También han comenzado a editar los Animecomics de Porco Rosso, en orden de viñetas invertido. Y como no se pueden retocar las onomatopeyas de un Animecomic, han tenido que dejar todo el katakana al revés e indicar al pie de cada viñeta qué representa cada sonido. Un poco patético, la verdad, pero la calidad de impresión es muy buena... lo cual no se puede decir del precio: unas 1500 pelas cada tomito (y son 5, buff).

Manga Films

Últimas novedades: Doomed Megalopolis 3 (imprescindible —JJ), El Viento de Amnesia, y próximamente Monster City (Makaitoshi) <Shinjuku> y Devilman. Dentro de las novedades en su línea Strong Video destaca Godzilla vs. King Gidorah, estrenada en Japón el 14 de diciembre de 1991. Es una de las más recientes de Godzilla, realmente espectacular (tendríais que ver las fotos que tenemos por aquí de la última película de Godzilla estrenada en Japón, *Godzilla vs. Space Godzilla*: alucinante).

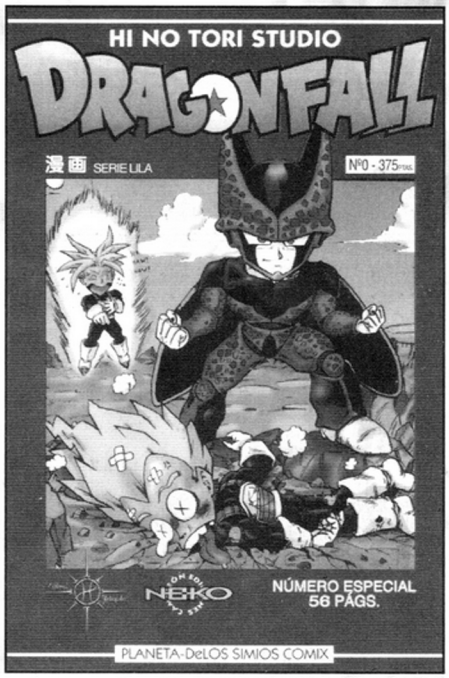
Ha aparecido dentro de la línea Anime Video, después de las películas de Dragon Ball Z comentadas en nuestro pasado número, Los guerreros de Plata (título original: *Ginga GiriGiri!! Butchigiri no Sugoi Yatsu*) y se anuncia la aparición del primer TV Special, el de Badak, el padre de Gokuh. También se anuncia la aparición de la tercera y última entrega de los magistrales OVAs de Ranma 1/2 (ya sabéis, dos OVAs por cinta, aquí vienen los episodios 5 y 6). Altamente recomendable.

Cartoonia

Tras los rompedores primeros lanzamientos de esta nueva casa, Urotsukidôji 3 actos I y II (Double Dragon, rompedor pero de morales, hubiera sido completamente prescindible, al menos dentro de una línea Manga), aparecen el 20 de enero tres nuevas cintas para todos los gustos: City Hunter, con capítulos de la serie emitida por TV (¡sin cortes publicitarios!), Gigoló (otro anime subidito de tono) y Arion, de Yoshikazu "Venus Wars" Yasuhiko, posiblemente la mejor compra de los tres. Esperamos poder repasároslas en breve.

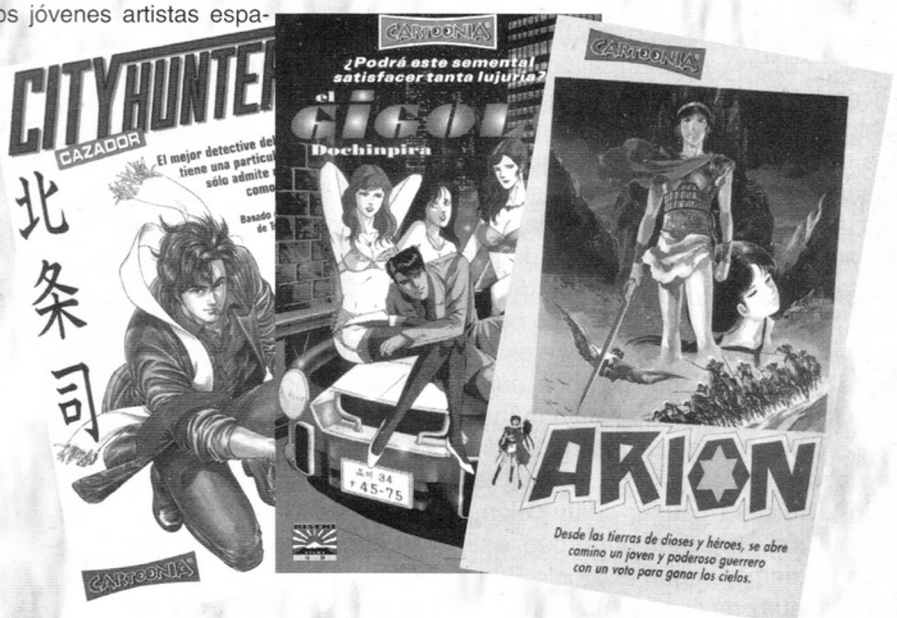
Camaleón Ediciónes

Dragon Fall, hilarante y desternillante hiperparodia de la edición de Planeta-DeAgostini del cómic de Bird Studio y Shueisha. Dragon Fall está realizado por dos jóvenes artistas españoles, Álvaro López y Nacho Fernández. Y no han dejado títere con cabeza, oiga. Atención a los nombres: Celulitis, Sosón Goku, Chikrilín, Chungohan, Trakatranks, Vegetal, Mister Patán, Díscolo y Tente. A cada uno de los personajes se le han suprimido totalmente las virtudes y potenciado al máximo los defectos. Resultado final: la saga de Cell, completamente cambiada en clave de humor, con un estilo de dibujo no espectacular pero sí muy correcto. Un diez para estos chavales.



Por otra parte, Neko estrena su línea «Los Libros de Neko» con el de Akira Toriyama (qué casualidad —JJ), un dossier completo de toda su obra y derivados... copiado directamente del Akira Toriyama Exhibition. Claro que este último vale cerca de 15.000 pelas, y las casi 900 que vale el de Camaleón lo hacen bastante más accesible al lector hispano. A destacar la portada del librito de marras: Gotrunks en Super Saiyajin 3. Mola, mola. A ver si acierto el próximo libro, hmm... ¿Rumiko Takahashi?

Luis Alís Ferrer
(sí, yo, es que este mes me aburría...)



DRAGO

Después de relatar los acontecimientos del volumen 37 en el MangaZone nº 13, hacemos lo propio con los volúmenes 38 y 39, que salieron a la venta el pasado 9 de Agosto y 7 de Diciembre, respectivamente.

Volumen 38: Son Gokuh contra Vegeta

Si recordáis, terminábamos con Gohan y Videl uniéndose a Kibit en la persecución de Spopovich y Yamuh, tras los cuales ya habían salido Gokuh, Piccolo, Vegeta, Gohan, Krilín y Kaioh Shin. Éste y Kibit explican la historia de los dos misteriosos villanos que han atacado a Songohan: son dos sirvientes de un poderoso mago llamado Bábidi, que no tiene mucha fuerza física pero conoce un montón de trucos. Bábidi es hijo de Bíbidi, un poderosísimo y perverso mago que existió hace muchos millones de años, cuando los hombres aún no caminaban de pie. Bíbidi controlaba a un terrible hombre demonio llamado Bu, el cual tan sólo vivía para causar destrucción y desolación. Era tan poderoso este hombre demonio que el propio Bíbidi no era capaz de controlarlo completamente, y para descansar de vez en cuando lo encerraba en un huevo gigante.

Al parecer, Kibit y Kaioh Shin han sabido que Bábidi también tiene capacidad para hacer despertar a Bu, y que ahora se ha escondido en la Tierra con objetivo de conquistarla. Pero por alguna razón, Kaioh Shin y Kibit no han sido capaces de averiguar dónde se han escondido.

Bábidi necesitaba de una energía poderosa para despertar a Bu. Es por esto que envía a Spopobich y a Yamuh a obtener energía, y ¿dónde mejor que en el Tenkaichi Budokai, donde se encuentran los más poderosos luchadores? Por esta razón Kaioh Shin permite que sea absorbida la energía de Gohan, para poder seguir a Spopovich y a Yamuh hasta la base de Bábidi. Cuando llegan Yamuh y Spopobich allí descubren por qué no han sido capaces de detectarles: han enterrado su nave espacial.

Bábidi resulta ser un pequeñajo ridículo. Sin embargo, Kaioh Shin ya les ha advertido a los demás que Bábidi puede haberse aliado con algún poderoso guerrero o demonio, y así es en efecto: tras Bábidi aparece la espectacular figura de Doubler (Dâbura), rey de los demonios, de aspecto amenazador.

Yamuh y Spopovich entregan la energía de Gohan a Bábidi, y éste decide prescindir de ellos, o más bien se los carga allí mismo. Todos asisten a la escena espeluznados. El propio Bábidi, con su poder mental, hace que Spopovich estalle, y Puypuy, un sirviente de Bábidi, le lanza un rayo mortal a Yamuh, que ya huía despavorido. Acto seguido, Bábidi se introduce en la nave con Puypuy, y Doubler ataca inesperadamente a nuestros amigos. Tras asesinar a Kibit con una terrible descarga de energía, lanza dos ñapos (escupitajos, salivazos, gapos, babillas, esputos... ¿wakarimasu ka?) (te has olvidado de «pollos» —JJ) a Krilín

©Bird Studio/Shueisha

N BALL

y a Piccolo, que se convierten instantáneamente en piedra. Tras lanzar un desafío, se introduce raudo en la nave.

Alarmados, Gokuh y Gohan inquieren sobre la forma de salvar a Piccolo y a Krilín, y Kaioh Shin les informa de que sólo con la muerte de Doubler se podrán revertir los efectos. Dicho y hecho: desobedeciendo las indicaciones de Kaioh Shin, Gokuh, Gohan y Vegeta se introducen en la nave de Bábidi, en parte para salvar a sus amigos y en parte porque se mueren de ganas de medirse con el temible Doubler. Bajan a una especie de sala circular en la que han de esperar. No pueden atravesar el suelo pues cualquier movimiento imprevisto despertaría a Bu inesperadamente. Así, les aparece un adversario por una puerta de la sala: se trata de Puypuy, el alienígena ayudante de Bábidi. Tras jugarse entre ellos, ante el asombro de Kaioh Shin, a piedra, papel y tijera quién luchará con Puypuy, es Vegeta el afortunado. Los ataques de Puypuy ni siquiera le despeinan, y para solucionar tal eventualidad, Bábidi convierte con un truco mágico la sala en un entorno como el del planeta de Puypuy, el cual tiene 10 veces más gravedad que la Tierra... y ahora pensad dónde se había estado entrenando Vegeta y suponed el resultado (bye bye Puypuy).

Al vencer al adversario del *stage 1*, acceden al *stage 2*, donde les espera Yakon, un monstruo feísimo que tiene la capacidad de absorber la energía con su boca. Siendo el turno de Gokuh, se convierte en Super Saiyajin para derrotarle, pero Yakon le absorbe la energía y su pelo y sus ojos recobran el aspecto de siempre. Ante los reproches de Vegeta y Gohan, que le instan a que pruebe a vencerle de otro modo, Gokuh vuelve a convertirse en Super Saiyajin, y Yakon vuelve a absorber su energía. En ese momento, Gokuh pasa a Super Saiyajin 2 (como Gohan contra Cell) y el brusco aumento de energía hace que Yakon reviente en mil pedazos. Viendo que han subestimado a sus enemigos, Doubler decide ser el adversario del *stage 3*, donde se enfrentará a Gohan.

Mientras, en el Tenkaichi Budokai, la situación se hace insostenible y el público demanda su dosis de violencia. Por ello, Mister Satan decide proponer a los jueces del Tenkaichi Budokai un Battle Royal (todos contra todos). Así se hace, pero nada más empezar, Juhachigo elimina de una patada a Jewel, y Mighty Mask (Goten y Trunks) a Kiira. Tras ésto, Juhachigo y Mighty Mask se enzarzan en una durísima batalla. Juhachigo descubre quiénes son los que están bajo el traje de Mighty Mask cuando Goten y Trunks se transforman en Super Saiyajin. Esta les lanza un Kienzan (aprendido de su novio Krilín) (¿novio? ¿y tienen una hija? ¡¡Viven en pecado!! —JJ) que les obliga a separarse, desvelándose así que eran dos, siendo descalificados. Así el combate final es Juhachigo contra Mr. Satan, en el que ella se deja ganar a cambio del doble del premio del torneo. Mientras, Videl, que ha abandonado la expedición por no poder seguir su ritmo, y tras expresar su atracción por Songohan (cuando él no escuchaba), se encuentra con Trunks y Goten , que huían avergonzados tras haber sido descalificados.

Cuando Videl les cuenta todo lo ocurrido, un escalofrío de emoción recorre a los dos amigos: «magos... demonios... ¡¡¡genial!!!».

Y acto seguido se lanzan a toda velocidad tras los demás, dejando atrás a una boquiabierta Videl (esta es una de las mejores páginas de todo el volumen).

Y volviendo a la nave de Bábidi, Songohan mantiene una lucha encarnizada con Doubler, pero sin que el combate se decante de un lado u otro. Súbitamente, Doubler abandona la lucha y se retira, y Bábidi aprovecha los malos pensamientos de Vegeta para poseerlo con su magia y volverlo contra sus amigos. Así, Gokuh y Vegeta se enzarzan en una terrible lucha que tiene lugar en el Tenkaichi Budokai, donde han sido transportados por Bábidi.

Volumen 39: Adios a los Guerreros

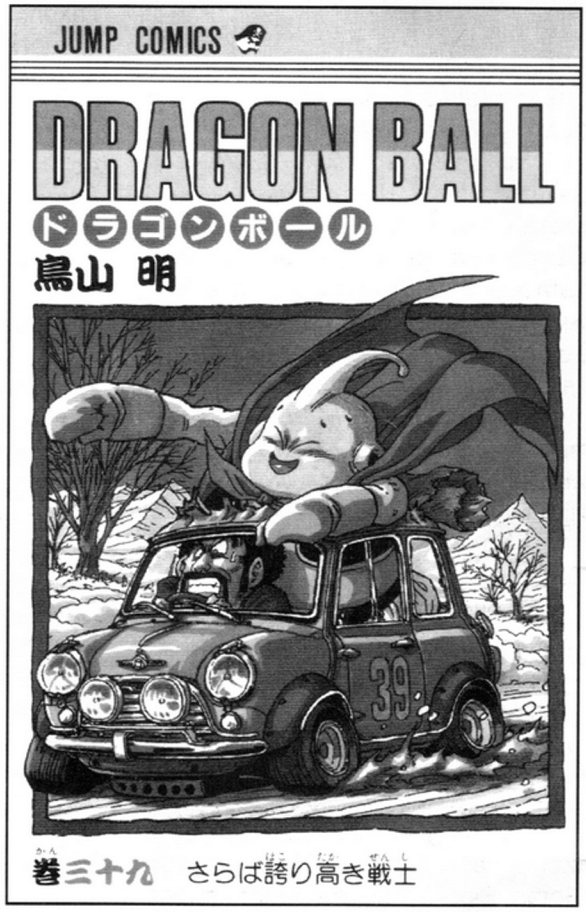
Mientras Gokuh y Vegeta comienzan una terrible lucha, Gohan y Kaioh Shin consiguen acceder al último *stage* de la nave de Bábidi, en el que se encuentra el huevo del hombre demonio Bu. En ese momento, Bu está a punto de salir del huevo, que despide gran cantidad de vapor y gases. Gohan y Kaioh Shin deciden atacar el huevo de Bu en este momento en que es más vulnerable. Pero el rayo lanzado por Gohan no hace ningún efecto sobre el huevo de Bu. Es más, el huevo de Bu se eleva en el aire para esquivar la energía de Gohan, ante el asombro de todos, incluidos Doubler y Bábidi. El huevo se abre, pero sorprendentemente no hay nada dentro. La desesperación de Bábidi contrasta con el regocijo de Kaioh Shin, el cual ya se las prometía felices, cuando Gohan detecta un ki increíble en una extraña nube que flota sobre sus cabezas, de la que surge Bu.

Imponente no es la palabra para definir a Bu: parece un muñeco de trapo rosado con un tentáculo en la cabeza, pero aun así, su poder es inmenso. Songohan se queda espeluznado cuando detecta su fuerza, e incluso Gokuh y Vegeta detienen su lucha un segundo, impresionados por el terrible ki que detectan. En un principio, Bábidi no reconoce a Bu, pero éste comienza a hacer unos movimientos para desentumecerse y finalmente lo reconoce. En cambio, Bu ignora completamente a Bábidi, lo cual irrita a Doubler. Éste se dirige con tono violento a Bu, el cual le contesta con un piquete de ojos y una patada que lo lanza a muchos metros de distancia.

Mientras el propio Bu se autofelicita con unos efusivos aplausos, Gokuh y Vegeta deciden detener su lucha y dirigirse allí para vencer a Bu. Sin embargo, cuando Gokuh se gira para coger el único senzu (habichuela mágica) que quedaba, Vegeta le golpea dejándole inconsciente. Tras tomársela él, se marcha diciendo: «Yo seré quien venza a Bu».

Mientras, Bábidi consigue controlar a Bu amenazándole con meterle de nuevo en el huevo, con lo que éste se convierte en su sirviente. Y la primera orden de Bábidi es la destrucción de Kaioh Shin y de Gohan. Este último toma de una mano a Kaioh Shin y huye rápidamente, con una velocidad increíble. Pero Bu les alcanza en un abrir y cerrar de ojos y los deja fuera de combate, aunque no tiene tiempo de matarlos ya que reaparece Doubler que, malherido, ataca a Bu atravesándole con una lanza. Presenciando toda esta escena se encuentran Goten y Trunks, los cuales ya han llegado al lugar de los hechos y han descubierto a Piccolo y a Krilín convertidos en piedra, creyendo que son estatuas. Es más, Trunks le da un golpecito a Piccolo, el cual cae al suelo y se hace añicos.

Bu se saca la lanza de su cuerpo (su herida se cierra en segundos), convierte a Doubler en una galleta y se lo come como si nada, ante el asombro de Bábidi, Trunks y Goten. Al ser eliminado Doubler, Krilín vuelve a su estado normal ante los ojos de Goten y Trunks. Cuando Krilín les explica que no eran estatuas sino ellos mismos convertidos en piedra, Trunks se pone azul y después verde. Con la cara como un poema, sube al sitio donde estaba la estatua de Piccolo y se encuentra sus pedazos. Mientras se está poniendo blanco, Piccolo les llama desde arriba (obviamente está bién, se había regenerado a partir de la cabeza) para que observen la escena.



Bu está a punto de convertir a Kaioh Shin en chocolate para comérselo cuando la nave espacial de Bábidi

explota y queda completamente destruida. Para regocijo de Trunks, entre los escombros aparece Vegeta en Super Saiyajin 2, el cual le da una terrible paliza a Bu: puñetazos, patadas, le atraviesa con un rayo... pero Bu siempre se levanta completamente curado. Cuando se levanta, grita: «¡No me gusta!», y produce una terrible descarga de energía que deja a Vegeta malherido y produce un terrible agujero en el suelo. No contento con esto, se arranca un michelín del estómago y se lo enrrolla a Vegeta en el cuerpo, tras lo cual comienza a jugar al fútbol con él y a usarlo de punching ball.

Trunks no puede soportarlo y, loco de furia, desobedece a Piccolo y se lanza en socorro de su padre, sacudiéndole una terrible patada a Bu en la cara que lo hace salir despedido. Goten también le acompaña, y mientras Bu está fuera de combate, ayudan a Vegeta a liberarse de la trampa.

Éste se levanta, ensangrentado, mira a Piccolo, que acaba de ejecutar a Bábidi pòr su maldad, y se dirige a su hijo Trunks:

—«Hijo mío, cuida de tu madre Bulma. Voy a luchar solo con Bu».

—«No, Papá, nosotros te ayudaremos, tenemos mucho poder, ¿verdad, Goten?». —«¡Sí!»

—«Ven, dame un abrazo».

—«Papá, déjame, me da vergüenza...».

—«Cuídate... Trunks».

Y acto seguido lo deja inconsciente con un certero golpe, y hace igual con Goten. Piccolo acude al lugar, recoge a los dos chicos y le dice a Vegeta: «¿Piensas morir?». —«Si muero, me reuniré con Kakarotto en el cielo, ¿no?»

Piccolo explica a Vegeta que a Gokuh se le permitió quedarse con su cuerpo en premio a su sacrificio por la Tierra, pero que él sería tan sólo una alma inmaterial. —«Qué pena», replica Vegeta. Y se lanza a su enfrentamiento final con Bu, mientras Piccolo huye con los chicos y Krilín. Vegeta comienza a acumular energía alrededor de su cuerpo mientras le dirige unas palabras finales a Bu... y finalmente pronuncia mentalmente una frase: «Es el final... Bulma... Trunks... y... Kakarotto...». Acto seguido libera toda todo el poder que había en su interior, produciendo una impensable deflagración de energía que ocasiona un gigantesco cráter. Su cuerpo carbonizado y sin vida cae hasta el fondo del cráter, donde se convierte en polvo.

Cuando Piccolo vuelve al lugar de la explosión, que se ha dejado sentir en todo el globo, comprueba cómo cada uno de los miles de fragmentos en que ha quedado convertido el cuerpo de Bu toman la forma de un Bu en miniatura, y después se juntan entre ellos para formar a Bu de nuevo. Aterrorizado, Piccolo huye. Él y Krilín daban a Gohan por muerto, pero en realidad se encuentra muy malherido en un bosque a unos cientos de metros del lugar de la batalla con Bu. Alli es recogido por Kaioh Shin, también muy malherido. Por su parte, Gokuh despierta y se reune con Piccolo y Krilín en el cielo, donde Dende cura sus heridas de la lucha con Vegeta.

©Bird Studio/Shueisha

Tras lamentarse por la muerte de Vegeta y Gohan (pues también él lo cree muerto), Gokuh les comunica a los demás que tenía intención de que Vegeta y Gohan se fusionaran en un sólo ser para derrotar a Bu, técnica que aprendió de los habitantes del planeta Metamor. Popo sugiere que Piccolo y Gokuh enseñen esta técnica a Trunks y Goten, pues tienen mucho poder. Mientras tanto, Bulma y Yamcha hacen aparecer al dragón Shen Ron, con lo que resucita Kibit, el cual hace recuperar la fuerza a Kaioh Shin y a Gohan, con los que se encuentra por el camino. Los tres se van al planeta de Kaioh Shin a extraer de su tumba la espada Z, una terrible arma con la que piensan derrotar a Bu. Sorprendentemente, Gohan consigue arrancarla de la montaña de piedra en la que estaba incrustada desde el principio de los tiempos. La espada es tan pesada que sólo Gohan puede blandirla.

En la Tierra, Bulma y Chichi se enteran por Gokuh de la muerte de Vegeta y Gohan, lo cual las deja profundamente afectadas, y más tarde comienza el entrenamiento de Goten y Trunks por parte de Piccolo y Gokuh para conseguir el efecto de fusión. Por su parte, Bábidi y Bu se dedican a causar catástrofes y a asesinar personas por la Tierra. ¡No hay tiempo que perder!

¿Conseguirá el efecto de fusión de Trunks y Goten parar a Bu?
¿Y la espada Z de Gohan?
¿Qué ocurrirá con Vegeta?
¿Vencerá Mr. Satan a Bu?
(pfff...)
Ya veremos, ya...

Luis Alís Ferrer

©Bird Studio/Shueisha

Street Fighter II 3

por Masaomi Kanzaki

Pues ya veis que Masaomi (*Xenon*) Kanzaki no se aburre, porque está dedicado de lleno a la adaptación en cómic del videojuego más popular de la historia: *Street Fighter II* de Capcom. Mientras, el film de anime estrenado este verano ya se puede adquirir en vídeo (el cual, si es posible, revisaremos en nuestro próximo número —JJ), la película de Steven de Souza estará en nuestras pantallas este mismo verano y los rumores sobre la aparición del *Street Fighter III* son cada vez más fuertes. ¡¡Es la explosión de la «Streetfightermanía»!!

Este volumen 3 es la continuación de los dos ya comentados en el MangaZone nº 10, publicados todos por Tokuma Shoten dentro de su línea Tokuma Intermedia Comics, basados en videojuegos. Desde la publicación de aquellos dos volumenes hasta este tercero, publicado en Enero de este mismo año, otros cómics basados en OVAs y videojuegos de Super Famicom han sido publicados bajo este mismo sello TIC, destacando los de *Romancing Sa·Ga*, *Romancing Sa·Ga 2* (de Square Soft), *Breath of Fire* (de Capcom) y *Twin Bee Rainbow Bell Adventures* (de Konami).

La numeración de los episodios sigue la de los otros 2 volumenes, a pesar de que aquellos formaban una historia independiente. En este tercer volumen se cuenta una historia que se sitúa tras los acontecimientos de los dos primeros y es autoconclusiva, así que no tendréis que esperar al cuarto para enteraros del final. ¡Ah!, aprovecho para desaconsejaros totalmente la adquisición de la pésima, censurada (sí, sí, censurada) y chapucera edición americana, publicada por Glénat en España. Probad a compraros los tomos originales, que algún amigo os pase la edición en castellano y os copiáis los diálogos. Las chapuzas hay que rechazarlas.

Battle 10: GHOST DREAM ISLAND

Después de los acontecimientos del torneo «Street Fight», Chun Li sigue ejerciendo sus labores de policía de la Interpol en Hong Kong, donde se enfrenta a la más baja de las calañas del mundo del delito. Al principio de este episodio ha de enfrentarse a tres malandrines para hacerles confesar todo lo que sepan sobre la organización SHADOLL (un guiño para los más avanzados en esto de los juegos de lucha: los tres tipos a los que se enfrenta Chun Li al principio de este episodio son clones de Cheng Sinzan, Billy Kane y Kim Kaphwan, todos ellos personajes de *Garou Densetsu* (Fatal Fury), el juego de lucha rival del SF2. ¿Emprenderá SNK acciones legales contra el dibujante? Se admiten apuestas).

Evidentemente, el destino de estos pillos es acabar machacados por la chica. Parece ser que la organización del poderoso Vega* vuelve a estar activa. Así se le notifica a Ken, que sigue viviendo con Po-Lin y Wong-Mei. Ken decide entrar en acción y se encuentra por la noche con Chun Li en un puerto donde ella realizaba unas investigaciones. Sorprendentemente, Guile también se encuentra allí indagando por su cuenta. Chun Li no está de acuerdo (en realidad, coge una pataleta de cuidado) con la intromisión de los chavales, alegando que es la Interpol la que investiga el asunto. Ken le replica que SHADOLL no es un asunto exclusivo de ella, así que ha de acceder a que ellos la acompañen.

Al parecer las pesquisas de Chun Li apuntan a una isla cercana a Hong Kong, a la que se dirigen en lancha desde el puerto en el que estaban: se trata de una isla llamada Ghost Dream Island, que tuvo una próspera industria pero que se encuentra ahora misteriosamente en ruinas. Incluso el ejército japonés había investigado el asunto, pero no había sacado nada en claro.

Chun Li, Guile y Ken van avanzando por la isla fantasma, completamente en ruinas. De repente, aparecen tres figuras que poco a poco se van dibujando en la niebla. Dos son de inmediato reconocidas por los tres luchadores: se trata de Sagat y M. Bison. En cuanto la tercera sale de la niebla, ni Ken ni Chun Li pueden salir de su asombro: ¡se trata de Ryu!

«¿Qué haces aquí? ¿Cómo has llegado? ¿Por qué estás con esos dos?»—, le pregunta Chun Li desde lejos. Mientras, Ken deduce que debe estar siendo controlado mentalmente por Vega, al igual que le ocurrió a él.

Los tres aparecidos atacan. Bison se enzarza con Guile, Ryu con Chun Li

*siempre los nombres de los jefes son como en el original japonés

y Sagat con Ken. Este último, mientras cruza puñetazos con el peligroso tailandés, avisa a Chun Li de la situación de Ryu. Chun Li ha de retroceder ante los ataques de Ryu, conduciéndolo al interior de uno de los edificios en ruinas. Ryu le lanza un peligroso Hadouken y Chun Li lo neutraliza con su Kikouken. La violencia del choque de las dos energías destroza los cristales del edificio.

—»¡Ryu! ¿Es cierto lo que dice Ken? ¿Estás siendo controlado por el poder «DOLL»?»

—»No tengo ni idea de lo que hablas. ¡Cállate y lucha!»—, responde él, tras lo cual ataca con un Shoryuken. Pero Chun Li lanza un Kikouken a uno de los pilares ruinosos e interpone un buen montón de cascotes entre ambos.

Más tarde, en busca de Ken y Guile, Chun Li no puede apartar de su cabeza a Ryu, al que nunca había visto así: sus ojos denotaban la misma furia de siempre, pero había cambiado de bando... ¿sería verdad que estaba siendo controlado?

Cuando se encuentra con Guile y Ken, algo había cambiado en sus ojos... ¡No eran ellos! Un Tatsumakisenpukyaku (patada giratoria en el aire, lo cual según Luis todos sabéis ya —JJ) de Ken lanza a Chun Li a muchos metros de distancia, y ni su Kikouken puede hacer nada ante la fuerza combinada del Sonic Boom y el Hadouken. Cuando parece que va a ser derrotada, un terrible rayo de energía derriba a los dos luchadores, creando una inmensa grieta en el suelo, de la que surge una amenazante figura... ¡Vega! Sorprendentemente, éste mira a Chun Li y le dice: «Te ayudaremos», señalando hacia atrás, donde se encuentran... ¡¡Balrog, M.Bison y Sagat!! Chun Li está confundidísima.

Mientras, Guile avanza por la ciudad en ruinas, oye un ruido extraño y se gira alarmado, preguntando: «¿Quién anda ahí?» (y aquí algún avispado lector habrá observado que si Guile está vagando por la ciudad en ruinas no puede estar luchando con Chun Li... pues premio, te llevas un gallifante y espérate un momento que ahora se aclara...).

Chun Li se pregunta por qué Vega la ayuda mientras Balrog, Sagat y Bison atacan espectacularmente a **los falsos** Guile y Ken (creo que ya lo vais pillando), los cuales no tienen nada que hacer ante **los auténticos** luchadores (ahora es cuando lo habéis pillado) discípulos del maestro Vega. Chun Li, cunfundida hasta extremos no alcanzados jamás (no me ha salido más rimbombante, lo siento), inquiere a Vega sobre lo que está ocurriendo. Por toda respuesta, éste le tiende un escrito que reza:

©Masaomi Kanzaki/Tokuma Shoten
©CAPCOM 1995

©Masaomi Kanzaki/Tokuma Shoten
©CAPCOM 1995

I AM THE SOLE VEGA
THOU ART BE WAITEN
AT GHOST DREAM ISLAND

Desconozco si es que Kanzaki (o el falso Vega que le envió la nota al auténtico) no anda de inglés como debiera, pero el caso es que la nota pretende decir «I am the sole Vega: Thou should be waiting at Ghost Dream Island», el significado de lo «cualo» os lo va a explicar ahora Javi (c'mon lad, show 'em no living being will ever beat you in translating) *(po' jueno, qié dicí tal que: Yo soy el único Vega. Os estaré esperando (a vos) en la Isla del Sueño Fantasma. A mandá -JJ).*

Segun Balrog le explica, recibieron la nota invitándoles a ir a la isla de parte de alguien que pretende hacerse pasar por Vega. Al parecer, las intenciones del verdadero Vega y sus secuaces no son malvadas, y Chun Li ofrece su cooperación y su agradecimiento por haber sido salvada. Mientras, el verdadero Guile está siendo atacado por la falsa Chun Li, pero sin saber nada del meollo, por lo que es él quien está ahora hecho un lío.

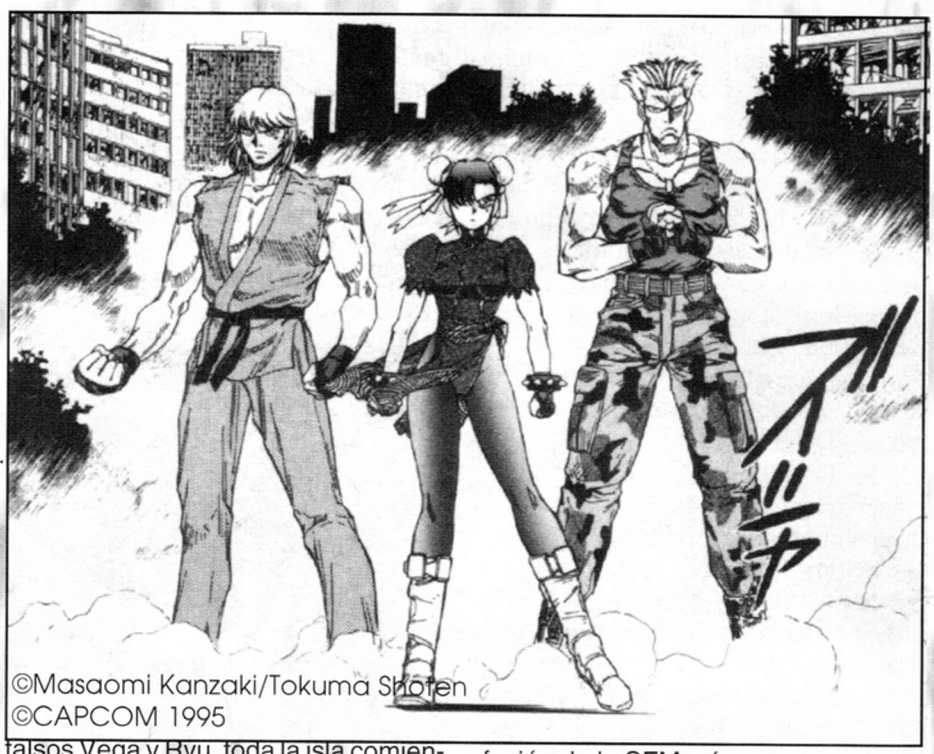
Battle 11: DOPPELGÄNGER

Por su parte, el verdadero Ken se enfrenta al falso Ryu y al doble de sí mismo, y a Chun Li se le aparecen los dobles de Balrog y Sagat, de los cuales la salva Ryu... pero el auténtico, que ha acudido a socorrer a sus com-

pañeros. Al ver a su amado Ryu (bueno, sí, en este cómic Chun Li está enamorada de Ryu), a Chun Li no le salen las palabras. Cuando le oye decir: «Yo soy el verdadero Ryu», se estremece de emoción... y entonces él le dice: «Oye, tú eres la verdadera Chun Li, ¿verdad?», y con expresión muy seria le hace un gesto para que se acerque. Ella lo hace y él le toca un pezón. Ryu grita, volando por los aires tras el consiguiente puñetazo: «¡¡Uaah, eres la de verdaaad...!!» y Chun Li, dando el susodicho puñetazo, afirma: «Tú también eres el de verdad, guarro!!».

Tras el encuentro entre Chun Li y Ryu, aparece el falso Vega y todos los dobles, destacando el de Ken, que lleva inconsciente sobre su hombro al verdadero. Los dobles de Guile, Ryu y Chun Li se disponen a atacar, pero el verdadero Guile aparece y le lanza un Sonic Boom al falso, con lo que los dos Guiles se enzarzan en un violento intercambio de golpes. Aparecen entonces el verdadero Vega y los verdaderos Sagat, Balrog y Bison. En fin, que cada luchador se empareja con su doble en un espectacular maremágnum de tortazos que se prolonga durante varias páginas.

Los Vegas llegan donde están luchando los Ryus, y con un gesto de complicidad, el verdadero Vega le da una paliza al Ryu falso y el Ryu verdadero le da una paliza al Vega falso. Muy bonito, todo hay que decirlo. Sorprendentemente, al derrotar a los falsos Vega y Ryu, toda la isla comienza a venirse abajo. Los verdaderos Guile, Chun Li, Sagat, Vega, Ryu, Balrog, Ken y M. Bison escapan de milagro a sus respectivas fuerabordas, y la isla explota.



Vega y sus compañeros se marchan en una lancha, y Ryu y los demás en otra. Se despiden tras una frase del solemne Vega: «Volveremos a vernos... luchadores».

SFManía

Esta nueva entrega del cómic de Kanzaki, muy bien realizada, como los tomos anteriores, contribuye a la profusión de la SFManía que muy pronto invadirá el mundo entero con el estreno de la pelicula de Steven DeSouza. Sin embargo, el terrible potencial de estos personajes puede llegar a agotarse si Capcom sigue planteándose la situación como lo viene haciendo. Un aficionado inglés, Ashley Letchford (Londres Sur), en la revista Super Play, resumía el sentir general del mundo entero en unas pocas palabras: «¿Es capaz Capcom de contar hasta tres? Les echaré una mano: uno-dos-**¡¡tres!!**»

Luis Alís Ferrer

©Masaomi Kanzaki/Tokuma Shoten
©CAPCOM 1995

CLUB DE FANS

KIMAGURE ORANGE ROAD

¿Estás preparado?
Sí, lo estoy.
Una, dos, y tres. ¡¡Hola!!
Yo soy Puck, y a diferencia de K.I.A. os voy a decir mi verdadero nombre, pero en próximos números.
Y yo Javi, y estamos aquí para alimentar vuestras mentes ansiosas de Kimagure. Os preguntaréis: ¿quiénes son estos "engañaos" y qué hacen aquí? La respuesta es simple: somos los nuevos encargados de hablar de los compactos y las últimas noticias de Kimagure. Muchos creen que a K.O.R. se le ha acabado el rollo, pero le vamos a meter caña al asunto (por la gwroria de mi madwre).
¿Quiénes somos?¿De dónde venimos?
Ambos somos estudiantes y nuestras aficiones son la microinformática, AMIGA rulesss forever!!! (saludos a los Pc0's). También nos gusta el ROL, el manga y las chicas (estamos trabajando en una base de datos telefónica (*¡¡colaborad!!* ¡¡animo chicas!!, si no es mucho pedir incluid medidas). Pero lo que más nos gusta, y con locura, es K.O.R. Por eso estamos aquí. El viejo Puck tiene 18 tacos —*Calla pequeño saltamontes... y tráeme el bastón*— y yo tengo 16. Y venimos de Paterna City™ (ciudad sin ley).

MOGITATE SPECIAL

Antes de entrar en el comentario del compact, os hacemos una advertencia: existe un single y un CD de Mogitate que al primer vistazo podrían confundirse. Allá va una ayuda: la referencia del single es FUTURELAND CD-S: TYDY-2027 / (1989-12-13) / 930 ¥. Este single sólo contiene dos temas vocales, que están incluidos en el CD.

Os vamos a decir la pura verdad: no tenemos ni idea de la localización de las canciones de este compact. Pensamos que son los temas de las OVAs (no lo podemos confirmar porque no los hemos conseguido ver). Eso no quiere decir que la calidad de éstas sea inferior a las melodías que aparecen en la serie. 6 temas vocales y 5 instrumentales componen un CD de gran colorido musical, debido a su variedad de estilos.

Tal vez lo más interesante de este CD sean sus temas vocales. Éstos se caracterizan porque al escucharlos te ofrecen un efecto similar al de un concierto de rock en directo. Los temas instrumentales mantienen la misma calidad que la del resto de los compactos, pero tienen un pequeño fallo: no los puedes asociar con escenas específicas de la serie. Y precisamente lo que más "mola" de una banda sonora es eso. Sí, tal vez puedas imaginar una situación, pero no hay nada como escuchar el susurro de un saxo y crear en tu subsconsciente una imagen casi real de Madoka, balanceándose en un columpio. Y también hay otra que es una caaañaaa, tío

Vale, Javi, tranquilo.

Espera, espera, que no, que sí, espera, si hay otra que sí es una caaañaaa de verdad.

La última vez que empezaste así me contaste toda la serie entera, incluso me cantabas las canciones del opening.

No, déjame hablar, ella está apoyada en una farola de

¡¡BASTAAAA YAAAAAAAAAAAA!! ¡Tranquilízate, Mickeehhh... Javi! Aunque los temas instrumentales sí parecen tener un pequeño fallo: siguen un ritmo monótono, llegando a aburrirte. Pero algunas de las canciones subsanan este fallo modificando por completo, a mitad de la canción, todos los instrumentos y ritmos, e incluso a veces la melodia misma.

Con los CDs de K.O.R. no se puede en realidad especular sobre cuál es mejor que otro, pues todo depende del gusto del consumidor. Hay gente que sólo busca una canción que le evoque la historia (Hi!, Darkmind), no la composición musical. También los hay que prefieren los temas vocales, o instrumentales. Nosotros no nos decantamos por ninguno de los sentidos.

El Compacto podría definirse como un collage, con estilos clásico, pop, jazz o rock. Por lo tanto es difícil que no te guste ninguna canción si lo adquieres. Aunque, quizá, si es el primer CD de K.O.R. del que intentas apropiarte (comprar, grabar, robar, matar) podrías encontrar otros títulos dentro de la serie que seguro se adaptaran más a tus gustos, (por ejemplo, cualquiera menos este) (bueno, bueno, que tampoco es malo —JJ). Aunque fuera de la serie también hay grandes títulos como Ranma 1/2, Megazone 23, Dragon Ball (Hi! Jandro).

Un comentario final: es un CD refrescante, pero no merece la pena conseguirlo, a no ser que lo tenga ese amiguete tuyo que tiene un primo en Japón que le manda material y como a él no le gusta te lo puede cambiar por ese de Paco Pil que te regalaron tus compañeros de clase por tu cumpleaños. Bueno, ahora en serio. Todo lo podemos resumir en una frase: "sólo para coleccionistas".

FUTURELAND TYCY-5119 (1989-12-20) ¥3.000

01. Choose me	(Tsubokura Tadako)	5:03
02. Otoko-no-yoyu	Instrumental	4:38
03. Seed	Instrumental	3:59
04. Aoi Boyfriend (Blue Boyfriend)	(Tachibana Yuka)	4:18
05. Two Beauties	Instrumental	3:34
06. Kaze no manazashi (Windy look)	(Tsubokura Tadako)	3:51
07. Change The Tempo	Instrumental	3:05
08. Feel Better	Instrumental	4:15
09. Tokidoki Blue (Sometimes blue)	(Tachibana Yuka)	4:37
10. Love and Lives	Instrumental	1:42
11. GIRI-GIRI Love	(Tsuchida Motonori)	4:00

Aparte de todo esto hemos incluido una canción escrita en kanjis. También está pasada a romanji, así la podréis cantar cuando la oigáis (si es que tenéis la suerte de poder oírla; no se nos ha olvidado ponerla en cristiano para que podáis conocer el verdadero significado de la canción; os aseguro que el contenido de las canciones japonesas (en general) es precioso, y el de ésta no lo es menos. Si lográis localizar la canción entre los capítulos encontraréis el significa de la letra mucho más interesante y enriquecedor.

La canción que os hemos "destripado" tiene por nombre Night of Summer Side. Para que no os sea tan difícil la tarea de encontrarla os diremos que aparece en una de las escenas de Vacaciones en Hawaii, cuando Madoka y sus amigos se divierten en la playa. La canción representa perfectamente la situación, por la que están pasando Kyosuke, Madoka y Hikaru.

Night of Summer Side
「きまぐれオレンジ☆ロード」オープニング・テーマ (1987)

アクセルの悲鳴さ軋むタイヤから…
見知らぬ女〈きみ〉乗せ飛び出したクーペ
[Before the summer takes you... Right now!]

追いかける影を振り切りドア締めた
君は「どこでもいいから走って！」と

出逢はハイウェイ・ジャンクション
港が見える頃
恋に落ちたと気づいた

Take me to Summer Side
口づけより優しさが欲しいと
Night of Summer Side
あどけなさで拒否〈かく〉した瞳は
大人だったね

波のない入江並ぶマストの影
肩を抱いて桟橋を歩いたよ
[Before the summer takes you... Right now!]

気まずさは苦手なのと急に笑い
腕をすりぬけたね踊るみたいに

優しさはぐらかし何を探してるの
恋に理由はいらない…

Take me to Summer Side
誘うようにデッキへと飛んだね
Night of Summer Side
背中そらし誰のものにもね
ならないわよってキスしたね

急がないと夏が終りそうだよって
知らない顔で口説くよ

Take me to Summer Side
淋しさより口づけが欲しいと
Night of Summer Side
振り返った君の眼差しは
大人だったね

[Fall in your life... Lost in the light...]

El texto original de podéis ver aquí, extraído muy posiblemente de Internet, nos fue enviado por un lector anónimo, de modo que no podemos dar su nombre. De todos modos desde estas páginas queremos darle las gracias por su colaboración en nuestro club. Si nos estás leyendo, ésta va por tí.

Kimagure✪Orange Road
Volumen 5 (1ª Parte)

Episodio 1: Kyosuke kun henshinsu!

Kyosuke es muy, muy indeciso, hasta para decidir si quiere el café con leche o no. Incluso su hermana Kurumi desvela que para elegir una camisa se está cinco minutos todas las mañanas (y eso que va de uniforme al colegio...).

Mientras se lava la cara frente al espejo, Kyosuke recapacita sobre lo que le han dicho sus hermanas (sobre todo por su embarazosa situación con dos féminas de cuyos nombres me acuerdo pero no voy a decir) y se hace el firme propósito de tener más fuerza de voluntad. Y tanto se lo repite a sí mismo que acaba autohipnoti-zándose en el espejo del lavabo.

¿Y en qué consiste el cambio? Pues en eso precisamente: el nuevo Kyosuke es un tío seguro de sí mismo, decidido y valiente. Y además tiene una mala leche... nada más salir del cuarto de baño riñe con sus hermanas, y en vez de ir con ellas al colegio se teletransporta, justamente a unos cinco metros sobre la cabeza de Hikaru, que se dirigía al colegio.

Ésta, al recibir el golpe, se levanta gritando: «Pero ¿qué haces, imbécil?», y en cuanto ve que es Kyosuke el que le ha caído del cielo, «Aaaay, pero si eres senpai...».

Cuando Kyosuke (que además de muy decidido se ha convertido en un enfermizo galán) le dice a Hikaru que se había tirado para verle la cabeza, esta se lanza a sus brazos, pero cuando se ve rodeada de un montón de chicos y chicas que también iban a la escuela, le dice a Kyosuke: «Todos nos están mirando», y éste replica: «Pues vale, que miren todo lo que quieran». Hikaru está encantada con su nuevo «darling».

No contento con esto, SuperKyosuke aborda a Ayukawa en el colegio llamándola Ayukawa **kun** y **kimi** (*sólo usado por profesores con sus alumnos o chicos mayores un tanto prepotentes para dirigirse a sus compañeros*), y la invita a ir solos a la discoteca por la tarde. Madoka acepta, estupefacta ante su radical cambio de actitud, demostrado de sobras en el resto de la jornada: contesta el primero en clase, las chicas le hacen un corro alrededor en el recreo, mete goles como si nada en la clase de deporte...

Ya en la discoteca Moebius (creo que no hay más por aquel pueblo) Kyosuke coge a Ayukawa del hombro para bajar las escaleras, lo cual la sorprende. Ya bailando, un

NIGHT OF SUMMER SIDE
Tema de Apertura de "Kimagure Orange Road" (1987)

Akuresu no himeisa kishimu taiya kara...
mishiranu kimi [kanji:onna] nose-tobi dashita kuupe
[Before the summer takes you... Right now!]

oi-kakeru kage o huri-hiri doa shimeta
kimi wa "doko de mo ii kara kashitte!"to

deai wa haiuei jankunson
minato ga mieru koro
koi ni ochita to kizuita

Take me to Summer Side
adokenasa de kaku [kanji:kyoi] shita hitomi wa
otona datta ne

nami no nai irie narabu masuto no kage

kata o daite sanbashi wo aruita yo
[Before the Summer takes you... Right Now!]

kimazusa wa nigate na no to kyuu ni warai
ude wo surinuketane odoru mitai ni

yasashisa hagurakashi nami wo sagashite-ru no
koi ni riyuu wa iranai...

Take me to Summer Side
sasou you ni dekki e to tonda ne
Night Of Summer Side
senaka sorashi dare no mono ni mo ne
narani wa yo tte
kisu-shita ne

isoganai to natsu ga owarisou da yo tte
shiranai kao de kudoku yo

Take mi to Summer Side
samishisa yori kuchizuke ga hoshii to
Night Of Summer Side
huri-kaetta kimi no manazashi wa
otona datta ne

[Fall in your life... Lost in the Light...]

Cantante: Ikeda Masanori
Letra: Urino Masao
Compositor: NOBODY
Arreglos: Niikawa Hiroshi

SUMMER SIDE (Al Filo Del Verano (1))

El grito del acelerador desde el delator neumatico,
con un extraño, una mujer desconocida, la pareja se aleja
[Antes que el verano te alcance...¡Ahora!]

Cierras la puerta liberando las sombras que acechan
Dices <<Cualquier sitio es bueno>> ¡Iremos!

Encuentros en un cruce de caminos,(2)
cuando el refugio fue visto
note que me habia enamorado.

Tomame al filo del verano
Diciendo que Busca mas que un beso, el cariño
Noches al filo del verano.
Ocultos por la inocencia, tus ojos
fueron abriendose.

Las sombras de los mastiles se tienden en hilera sobre
las melladas olas
Abrazando los hombros, caminamos hacia el dique.
[Antes que el verano te alcance...¡Ahora!]

De pronto, ries, el desconcierto fue duro de tocar,
resbalas entre mis brazos como si bailases.

Evadiendo la ternura.¿Que estas mirando?
no necesitamos una excusa para amar...

Tomame al filo del verano.
Como si me tentases, subes a cubierta.
Noches al filo del verano.
Arqueas la espalda,
dices <<no seras otro mas>>
me besas.

Diciendo <<Si nos apresuramos, el verano se acabara>>
me cortejas con una cara extraña.

Tomame al filo del verano.
Dices <<Antes de la soledad... deseo un beso mas>>
Noches al filo del verano.
El camino que cerraste, de nuevo gira,
se va abriendo.
[Cai en tu vida... Perdido en la luz...]

(1)Summer Side podria traducirse como"al lado del verano"
o "al fin del verano" pero quedaba mejor "al filo del verano"
aunque no respetase la traduccion real.
(2) Lit.confluencia de una carretera.

individuo tropieza y empuja a Ayukawa hacia Kyosuke. Éste la abraza, la mira a los ojos y le dice acariciándole el pelo: «Aún no es la hora de bailar lento...» Madoka, roja de vergüenza, se suelta y dice que tiene la garganta seca y que va a tomarse un Bloody Mary. «Vale, yo también tomaré eso», replica Kyosuke.

Mientras beben, Madoka le hace un comentario a Kyosuke acerca de su cambio, alegando que así tiene mejor aspecto, y este contesta: «ha sido culpa tuya». Doblemente enrojecida por el cumplido (en realidad una velada declaración), se disculpa y se va al labavo, aturdida por la nueva actitud de Kyosuke (y para qué negarlo, esperanzada y emocionada). Pero cuando vuelve del lavabo se encuentra a Kasuga, bastante «tocao» por el Bloody Mary, diciéndole a una tía: «ha sío gulba duya...hip». —»¡Pero qué haces!». —»Ahivá, Madoga, du dambién stás aguín la disco...»

Madoka lo coge, lo saca del local y, tras sumergirle la cabeza en una fuente pública, Kyosuke recupera su estado de siempre, para regocijo de Madoka, que ya empezaba a echar de menos a su Kyosuke tímido y apocado.

Episodio 2: Telepacy Kid!

Un día que Kyosuke vuelve a casa como siempre, se encuentra con un clon de sí mismo con 10 años menos. En realidad, según le informan sus hermanas, se trata de su primo Kazuya, el cual va a pasar unos días con ellos porque su madre (la tía de Kyosuke) está de viaje.

A Kyosuke le toca apañárselas con el nano, y para entretenerle un rato se lo lleva al Abcb.

Una vez allí, en cuanto Kazuya ve a Madoka, se le tira encima, la abraza y le dice «Oneechan*, me gustas porque eres muy guapa». Mientras, Kyosuke observa a Kazuya abrazado a Madoka y tocándole los pechos: «Vaya, si un niño pequeño los toca no pasa nada. Yo aún no he tocado nada así. Claro que Madoka es aún estudiante de Chugakko (*de 13 a 15 años*) y no las tendrá muy...»

Y entonces, Kazuya dice «¡qué redondas las tienes!». Kyosuke, muerto de vergüenza, coge al nene y se lo lleva volando. Después de correr un poco por las calles, Kyosuke se para, se gira y se da cuenta de que Kazuya no ha soltado a Madoka y ésta ha tenido que seguirlos corriendo.

—¡Suéltala!—,grita enfadado Kyosuke.

—¡No! Quiero estar con Oneechan* porque me lo paso bien.

Así que Madoka llama al Master del Abcb y le dice que se tomará el resto del día libre para pasarlo con ellos. Mientras está llamando, Kazuya, observado por su primo, mira debajo de la falda de Ayukawa. Un pensamiento cruza furtivo la mente de Kyosuke, su primo se le acerca y le dice: «No, no, son de color rosa», y acto seguido usando el poder telepático le levanta la falda y la ropa interior de Madoka aparece ante sus ojos.

Más tarde, en un parque, Kazuya se sube a un columpio y llama a Madoka. Mientras ella sube, Kazuya le dice: «¿queréis quedaros solos?». Esto impresiona a Madoka, que pierde el asidero y está a punto de caer, pero Kyosuke corre presto a salvarla y ella cae encima de él, poniendo todo su pecho izquierdo en la mano de Kyosuke. Avergonzados, los dos se apartan bruscamente el uno del otro. Kazuya se dirige hacia Madoka y le pregunta si le duele, lo cual ella niega. Mientras, Kyosuke está agradeciéndose mentalmente el que ella no se enfadara, y de paso analizando lo mucho que le había gustado acariciar el pecho de Madoka... y en ese momento Kazuya le pregunta a Madoka: «¿Te ha gustado?» (*en sentido sexual en el original*), por lo que Kyosuke se lanza a taparle la boca, avergonzado.

Después va a por unas latas de refresco y al volver se encuentra a Madoka con Kazuya durmiendo en su regazo. Cuando Kyosuke le entrega la lata, sus manos se rozan. Avergonzados, las retiran bruscamente. Kyosuke, que ya ha descubierto que Kazuya tiene telepatía (puede leer las mentes), se decide a usarlo para averiguar qué sentimientos oculta Ayukawa hacia él. Pero una fuerza sobrenatural no le deja. «Dios no me lo ha permitido», se dice Kyosuke. Pero parece que ha sido Kazuya quien ha tenido algo que ver...

Episodio 3: Lucky Birthday!

Kyosuke se levanta por la mañana muy contento, pues es su cumpleaños. Pero parece que nadie se acuerda: su padre se va corriendo al trabajo, Manami y Kurumi tienen mucha prisa para llegar al colegio, Madoka está como ausente, Hikaru ni se acuerda... incluso cuando Kyosuke le dice a Komatsu: «¿Tú sabes qué pasa hoy?», éste responde: «Claro que lo sé, hoy es el combate de la PWF entre Stan Hansen y Giant Baba, ¿no?».

Desesperado de la vida, Kyosuke llega a casa, pilla una rabieta y una botella del mueble bar y se dispone a ahogar sus penas en alcohol, cuando se abre la puerta y aparece Madoka. Kyosuke, que está como una cuba, la invita a sentarse, le sirve una copa, derrama el vaso en la falda de Madoka y se arrea un lingotazo directamente de la botella.

—Oye, ¿qué te pasa?— inquiere Madoka.

—¿Que qué me pasa? ¿QUE QUÉ ME PASA? **¡¡¡QUE HOY ES MI CUMPLEAÑOS, JO*ER!!!**—, se descarga finalmente Kyosuke.

—¡Ah!, felicidades—, dice ella tranquilamente.

Después de intentar, bajo los efectos del alcohol, propasarse con Madoka, ésta le devuelve la sobriedad a base de golpes con el tocho de diccionario de kanjis que Kyosuke tenía sobre la mesa. Tras esto, Ayukawa coge a Kyosuke por la mano y se lo lleva al Abcb, donde se está celebrando... ¡una fiesta de cumpleaños! Todos están allí: Komatsu, Kurumi y Manami, Hikaru, el Master...

—Feliz Cumpleaños... (Kyosuke pone cara de felicidad) ...¡Hikaru! (Kyosuke se muere de disgusto).

En realidad, daba la casualidad de que el cumpleaños de Kyosuke y el de Hikaru eran el mismo día, así que lo celebran todos juntos. (continuará)

Luis Alís Ferrer

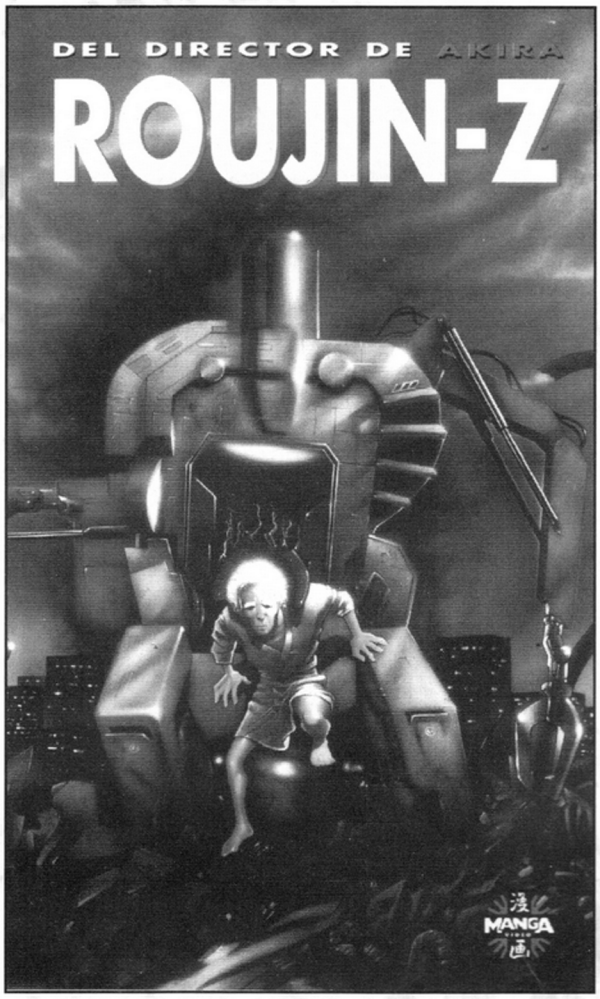
Suponemos que estaréis hartos de promesas sin cumplir. Ya es hora de que el Club de Kimagure tenga un concurso. Las instrucciones para participar y los premios aparecerán en el próximo número de MangaZone.

Al principio del artículo os hablábamos de novedades. Pues ahí ván: a nuestras manos ha llegado un CD de K.O.R que ACABA DE SALIR AL MERCADO (espero que tarden en sacar otro, porque no doy abasto).

Javier Simó & Puck/Unknowns '95

ROUJIN-Z

(Literalmente: VIEJALES-Z)



¿Un segundo Akira? No, pero cualquier fan de Katsuhiro Otomo notará una cierta relación. La película contiene numerosos elementos que permiten notar la mano de Otomo, sobre todo en los diseños mecánicos, pues todas las máquinas tienen un aspecto inconfundible. Lo más destacado de esos diseños es la propia máquina Z-001, auténtica protagonista de la historia, realzada aún más si cabe por el magnífico trabajo realizado con la animación. El resto de las máquinas, sobre todo las militares, pese a seguir unas líneas actuales por estar la historia ambientada en un futuro próximo, destacan por el característico toque propio de Otomo.

Hasta aquí se ha nombrado la maquinaria, pero ¿y la historia? En la historia también interviene la mano de Otomo, siendo muy fácil reconocerla. Ésta se sitúa en un futuro muy próximo, concretamente en el año 2020, y, cómo no, en la capital de Japón, Tokyo. En ella, gracias al progresivo aumento de la calidad de vida, el 25% de la población está constituida por mayores de 65 años, y es muy difícil encontrar una familia en la que no haya una persona anciana necesitada de cuidados. La sociedad se vuelve mezquina e intenta por todos los medios quitarse el muerto de encima, internándolos en clínicas geriátricas o poniéndoles enfermeras. El gobierno toma la iniciativa de crear una máquina capaz de proporcionar todos los cuidados necesarios a las personas de avanzada edad que no puedan valerse por sí mismas. Sin embargo, las intenciones del gobierno no son tan altruistas como parecen...

La historia es entretenida, alternando momentos en los que se mezclan la ternura con el humor pícaro. Aunque lenta en algunos momentos, consigue pasar sin cansar, y poco a poco te envuelve en una trama que se va haciendo interesante por momentos. Es una alternativa curiosa (y en algunos momentos preocupante) al problema que comienza ya a existir en la actualidad con respecto a este tema.

El diseño de personajes, de Hisashi Eguchi (que mantiene grandes similitudes con el estilo del propio Otomo), también mantiene un nivel muy alto, aunque peca de dibujar las caras de los personajes femeninos muy aniñadas, y la animación, a cargo de Fumio Ida, resulta como dije antes muy buena. Resumiendo: es una película que gustará a todos los públicos y una buena adquisición en general para cualquier fan, pero resulta especialmente recomendable para todos los incondicionales de la obra de Otomo.

DARKELF

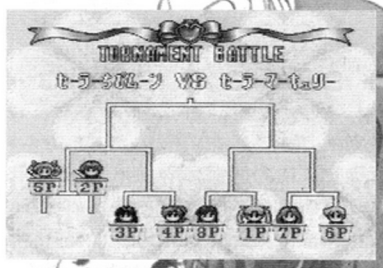
霞
Kasumi
《営業時間》
火～土：12:00～22:00／日・祝：12:00～16:00
月曜定休日
日本の雑誌・文庫・実用書・辞書・ガイドブック・コミック・その他
雑誌定期購読及び、書籍のお取り寄せも承ります。
Librería Juguetería Japonesa
Comte d'Urgell 99, 08015 Barcelona
Telf 451 62 93 Fax 451 63 74

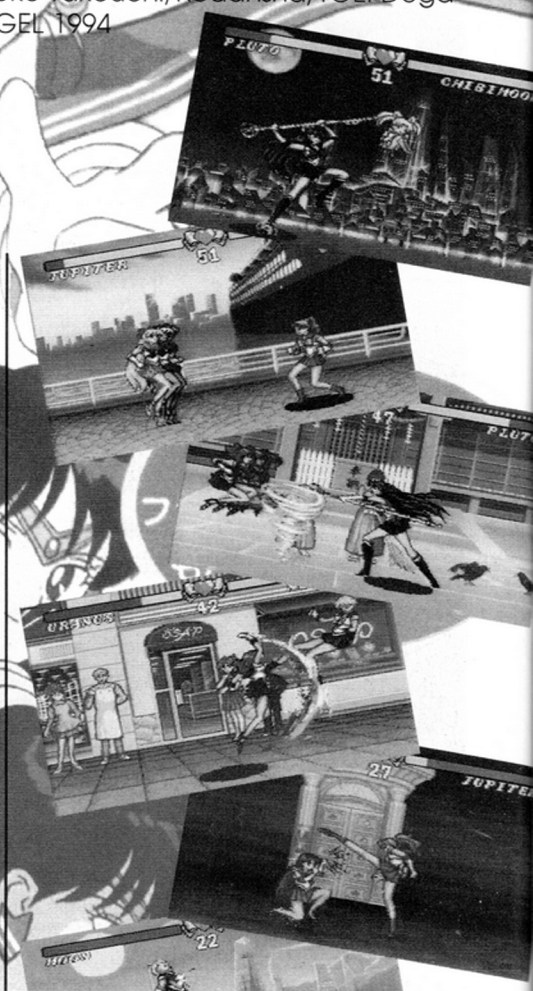
Sailor Moon S

¡¡MOON PRISM POWER... MAKE UP!!

©Naoko Takeuchi/Kodansha/TOEI Doga
©ANGEL 1994

ANGEL
Consola: Super Nintendo
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº fases: 8
Personajes a elegir: en modo historia 6, en modo versus 9
Continuaciones: las que te da el Señor del Antifaz
Niveles de dificultad: 3
Vidas: 2 ó 3 rounds
Megas: 24



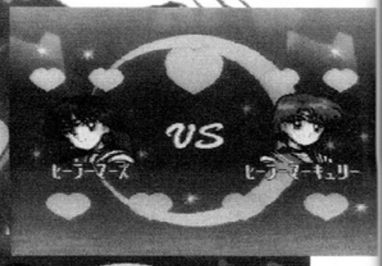


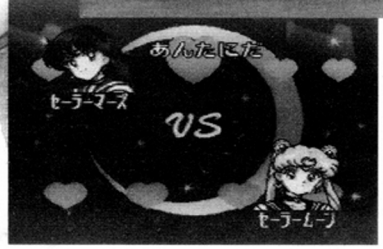
"The Sailor Senshi are back", dirían algunos (a todas partes, al manga, a la TV y a Super Nintendo), pero esta vez más fuertes que nunca, ya que llegan a sumar la cifra de nueve Sailors Senhi (dentro de poco serán todo un ejército, si no lo son ya), entre las que se encuentran las ya conocidas Sailor Moon, Jupiter, Venus, Mars y Mercury, más las nuevas Uranus, Neptune, Pluto (con llave incluida, que utiliza a modo de mandoble) y Chibimoon, alias Chibiusa, que también se ha unido a la fiesta.

Ésta es la cuarta entrega de un juego de las Sailor Moon para Super Nes. Primero fue el Pretty Fighter de 12 megas (estilo Final Fight). Luego vino la segunda parte del mismo, Sailor Moon R de 16 megas. Más tarde se hizo (para hacer tiempo) el Sailor Moon S The Puzzle Game de 4 megas, y el único en que se puede llevar al Señor del Antifaz por ahora —también ha salido para Mega Drive un Sailor Moon de 24 megas en el que se puede elegir a nuestro querido amigo—. Y ahora le toca el turno a la última versión, en la que Usagi y sus amigas se lían en un juego al más puro estilo Street Fighter para dar mamporros a diestro y siniestro con magias, kames, y los ya típicos golpes secretos de este estilo de juegos.

Al empezar el juego aparece una imagen de las Sailor encima de unos pilares, en el centro Usagi y alrededor las demás, pero hay dos pilares vacíos donde faltan las nuevas Sailor, las cuales no se pueden elegir en modo historia. Cuando te pasas el juego con una Sailor, es ella la que aparece en el centro en vez de Usagi diciéndote algo (desgraciadamente no entiendo "ni papa" de japonés y no tengo ni idea del lo que dice, supongo que te dirá cómo hacerte el juego para que aparezcan las otras guerreras en los otros pilares y así poder ver el verdadero final —o posiblemente luchar contra el Señor del Antifaz como enemigo final, pues sólo aparece cuando tienes que continuar—). Otra cosa que me parece "mosqueante" de este juego es que no aparecen enemigos finales (o sea, los villanos de la serie), y todos los combates los haces contra las otras Sailors. Con 24 megas que tiene el juego, me parecen pocos personajes, así que o el juego tiene un montón de trucos escondidos o han aprovechado muy mal la memoria del cartucho. La verdad es que no he tenido tiempo de profundizar en el tema, pero si tengo noticias ya os avisaré, porque a mí me huele que aquí hay "truco maruco".

El juego contiene las típicas opciones de música, nivel de dificultad, etc. También consta de opción de Modo Torneo (en la que salen superdeformeds, como en el Dragon Ball Z II), Modo Historia, Modo Versus y Modo Entrenamiento, en el cual dejando el juego en pausa, te indica cómo hacer algunos de los golpes especiales del personaje que llevas —porque cada personaje tiene un monton de golpes secretos—. Sin duda alguna una de las mejores y más novedosas opciones que tienes en Modo Historia es la de que





al principio te den unos puntos, que tú vas repartiendo como quieres entre fuerza, rapidez, agilidad y demás opciones que tiene cada personaje, de tal manera que tú puedes elegir el mejor, o el que más cómodo te resulte para jugar.

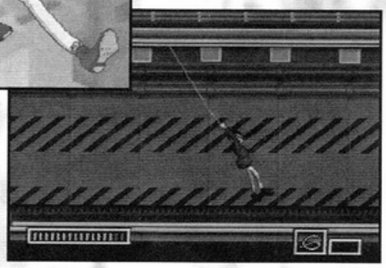
En definitiva, el juego está muy bien. Los fans de Sailor Moon no se sentirán defraudados, y me parece un muy buen juego de lucha (seguro que mejor que el Samurai Spirits y el Dragon Ball Z 3, los cuales me han defraudado enormemente), con muchos golpes especiales ocultos, un nivel de dificultad bastante elevado (lo cual puede ser bueno o malo, depende de por dónde lo mires), unos gráficos iguales a los dibujos de la tele y unas buenas melodías y digitalizaciones de música.

LO MAS MEJOR: Yo me confieso, lo siento mucho, pero sí, es verdad, me encanta Sailor Moon, la serie, los video juegos y hasta las versiones en tomos eróticos que han aparecido, como el Moon Child entre tantos otros... menos mal que no soy el único, ¿no?
LO MAS PEOR: Es un pelín difícil, ¿no? ¿Y el señor del antifaz, dónde está? Snif, snif...

Micky '95 "¡¡Tsuki ni kawatte oshiokiyo!!"

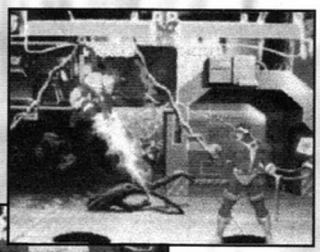
HOT OF THE PRESS

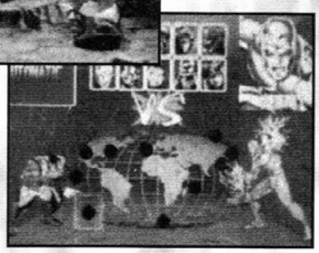
Nuevo juego para Super Nintendo de 12 megas basado en el conocido manga de Akira Toriyama **Go Go Ackman**, que cuenta las aventuras de un pequeño diablillo con pinta de Trunks al cual le hace la vida imposible un ángel. El juego, al más puro estilo plataformero, sigue las peripecias del citado personaje. Ha sido producido por la casa Banpresto.



También ha salido un juego de la antigua serie **Lupin III**, en el cual manejaremos al habilidoso ladrón a través de un sinfín de niveles hasta lograr que alcance sus objetivos. También en plan plataformero y de la mano de Epoch.

Y el último juego salido hasta la fecha de **Gundam**, con 16 megas y al estilo Street Fighter II, de la mano, cómo no, de Bandai, ¡qué gay!... digo guay. Y también rumores sobre la aparición de un juego sobre **Oh! My Godess** en versión puzzle.





Y cómo no, noticias sobre el último juego que ha aparecido en los salones recreativos. Sí, sí, ya sé que no es manga, pero lo que sí es cierto es que en Japón se han editado nueve tomos (en el mismo formato en que se suelen editar allí) de la serie, y a los japoneses les ha gustado tanto que han contratado a dibujantes americanos para seguir dibujándola en formato manga. Se ve que está teniendo tanto éxito que hasta la propia casa Capcom les ha dedicado una máquina recreativa y todo. ¿Qué, no sabéis aún a qué me refiero? Pues es ni más ni menos que la archiconocida serie de los **X-Men**, y según me han contado la máquina arrasa allá adonde va. En el juego aparecen doce personajes de la serie, entre los que se encuentran Lobezno, Cíclope, Tormenta, Coloso y el Hombre de Hielo. Entre los enemigos finales se encuentran Espiral, Juggernaut, el Centinela y, como enemigo final, Magneto. A excepción de Magneto, se puede jugar con todos los enemigos finales, y una de las novedades con las que cuenta es que puedes volar. Ahora sólo falta que hagan la versión anime, si no la han hecho ya.

Y por último, reseñar el Amusement Show celebrado del 21 al 23 del pasado mes de septiembre. En él, y durante sus tres días de duración, las casas más importantes de videojuegos presentaron sus novedades. A destacar las dos nuevas máquinas arcade de Dragon Ball Z 2 (ya en España) y Sailor Moon, ambas realizadas por Banpresto. Mientras que la de Dragon Ball sigue el estilo de juego de la primera, el Sailor Moon sigue un esquema similar al de "Final Fight". De todos modos, a destacar en ambas el apartado gráfico, por lo menos a la vista de las fotografías

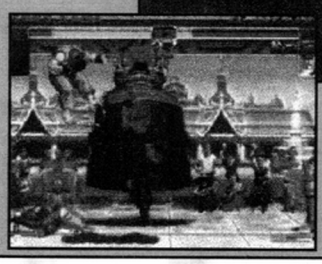
MANGA TRUCO

Garou Densetsu Special (Super Nintendo)

Cuando aparezca el título de Takara, aprieta ↓↙←↙↓↘→ y luego **X**. Si el truco te ha salido bien, las llamas del título se volverán azules y podrás elegir a Ryo Sakazaki del Art of Fighting.

Super Street Fighter II Turbo (3DO y Arcade)

Para poder jugar con Akuma en el juego (este truco está un poco caduco, pero bueno), primero elige tu nivel de velocidad y después, cuando vayas a elegir tu personaje, pon el recuadro en Ryu y cuenta hasta cinco; muévelo a T.Hawk y cuenta otra vez hasta cinco; luego llévalo a Guile y cuenta también hasta cinco; después repite la operación con Cammy, y por último vuélvelo a llevar a Ryu, cuenta hasta diez, y **aprieta a la vez los tres botones de puñetazo y el de start.** En el recuadro la cara de Ryu cambiará por la de Akuma. Y entonces descubrirás que en esta vida no sólo hay que recibir, sino que también se puede dar...



Golgo 13
El profesional

Golgo 13 cuenta con un argumento escasamente original. La película nos transporta al pellejo de un asesino profesional, el cual se encarga de misiones imposibles, por así decirlo. La película comienza con el primer trabajo de nuestro amigo Golgo (Duke para los amigos). Pero todo el lío comienza cuando Golgo mata a Robert Dawson, hijo del gran magnate del petróleo. A partir de aquí se verá perseguido por la CIA, el FBI y el Pentágono, nada menos, que son las tres compañías de investigación más grandes de los Estados Unidos de América, las cuales, por motivos desconocidos, quieren eliminar a nuestro asesino a sueldo. Mientras, también tendrá tiempo para dedicarse a otros trabajos, como por ejemplo matar al jefe de la mafia siciliana, o cargarse a un ex-capitán de las SS nazis. Pero Duke no se encuentra solo, tiene a varios amigos que le prevendrán, a costa de su propia vida, de que alguien le está buscando. Poco a poco se nos irá descubriendo que el que le persigue es Leonard Dawson, el gran magnate del petróleo. En esta persecución, Golgo tendrá que enfrentarse a los mejores especímenes de las tres compañías: a los mejores agentes de la CIA, también al agente Breigan, y a un tal Serpiente. Este último parece estar descoyuntado como los reptiles de los que adopta el nombre. También se enfrentará a dos presos federales, ex-miembros de las fuerzas especiales del ejército norteamericano, cuyos nombres clave son Oro y Plata.

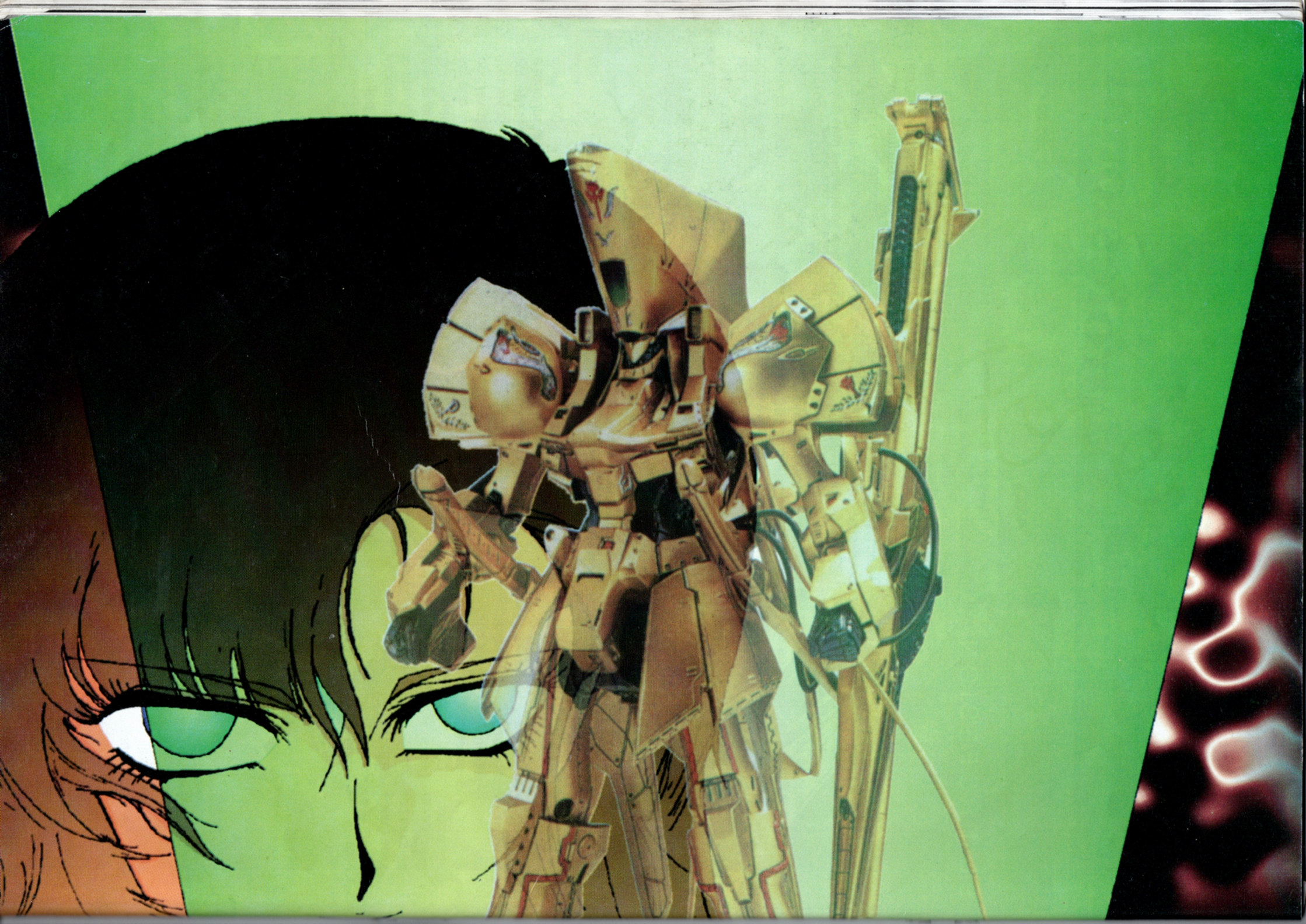
Esta película es un cóctel cuya receta es una mezcla de cine negro, thiller y espionaje, que debe ser agitado y servido en copa ancha, y bien frío. Golgo 13 dura hora y media, durante la cual podremos encontrar sexo, violencia y muchísima acción. Es una película trepidante, donde su director ha dado rienda suelta a su arte, con persecuciones emocionantes, secuencias rápidas y ágiles, con un transcurso del tiempo escénico grácil y consecutivo (la Madre de Dios Santa —JJ).

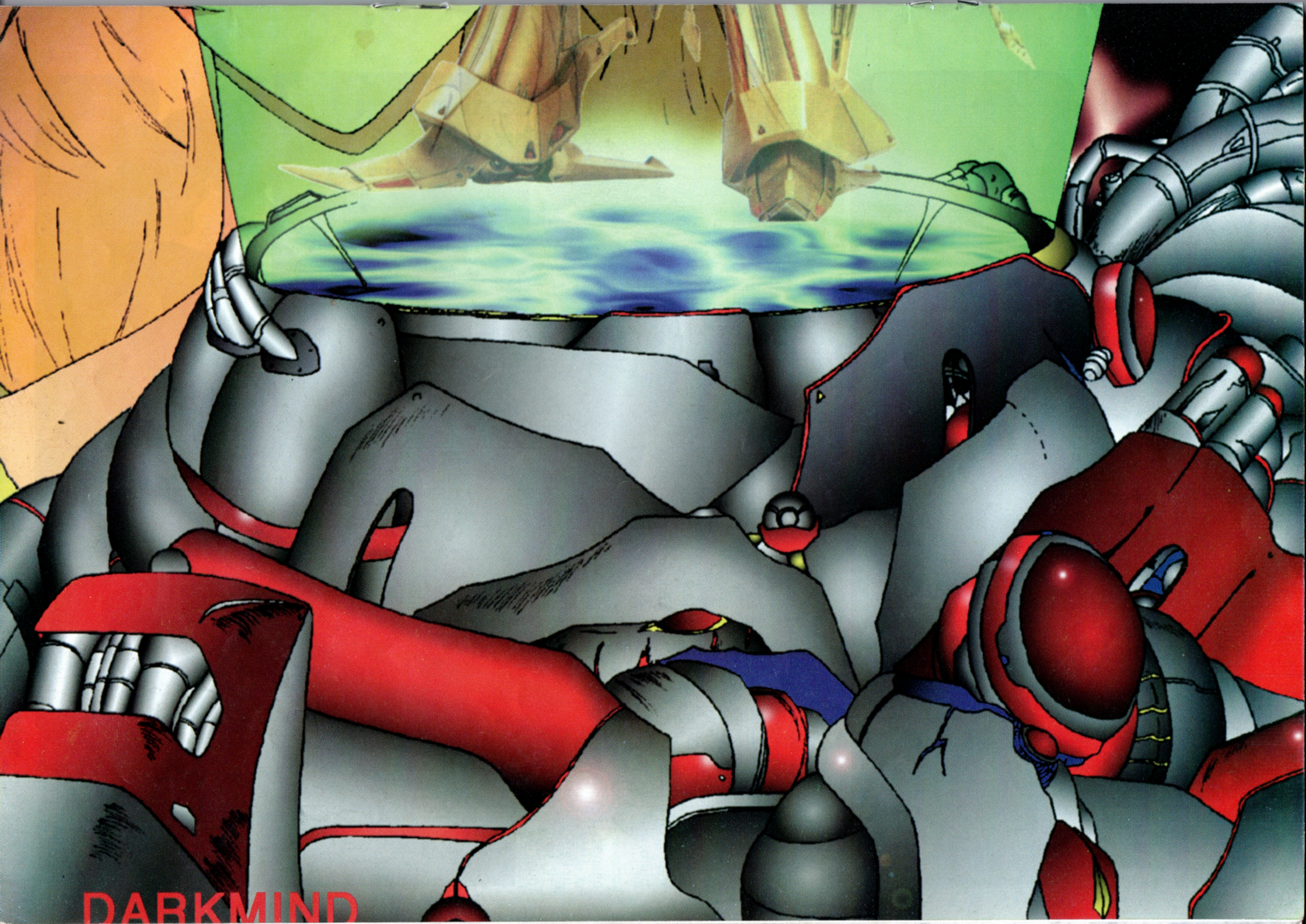
El guión está bien diseñado. Los decorados son realistas. Los juegos de luces son de lo mejorcito que he visto hasta ahora, sobre todo a destacar la utilización de las luces en una de las escenas, la de la persecución por las calles de San Francisco; qué bien queda esa multitud de colores sobre el coche del protagonista, dándonos una sensación de velocidad tal que los carteles luminosos y las demás luces de la ciudad se van mezclando entre ellas sobre el vehículo. El uso de las cámaras está muy logrado, la representación es buena y los personajes se mueven con gran reflejo a la realidad, pero no todo es perfecto. El montaje de los sonidos peca de algún que otro retraso con respecto a la imagen; no es que se aprecie a simple vista, no obstante si la observamos con atención y de una forma crítica, podemos apreciarlo. Otro de los detalles que más estropean la película es una de las últimas secuencias de la misma: se trata del ataque de los helicópteros de combate, que dejan de ser dibujos para pasar a una especie de secuencia por ordenador; está muy bien diseñada y los gráficos se mueven con gran realismo, pero está fuera del contexto de toda la película, ya que quedaría mucho mejor una animación de dibujos que se atendría más a lo que hemos visto y seguiremos viendo en el resto de la película.

El director de este film es Osamu Dezaki, que ya ha dirigido series como Raqueta de Oro o El Campeón, y el director de animación es Akio Suguino, que también tabajó con él en las mismas series. En definitiva, que es el mismo equipo, por lo que a los que les gustaron estas series, pueden encontrar en esta película uno de sus mejores trabajos. La productora es, como siempre, la Tokyo Movie Shinsha, que produjo esta película en 1983, hace nada menos que catorce años, pero que demuestra una calidad superior a muchas películas de finales de los ochenta o principios de los noventa.

En lo que se refiere a la versión traducida, qué voy a decir, que es estupenda. Las voces son buenas y el doblaje, muy logrado, aunque la voz de Golgo me hubiera gustado más si hubiese sido el que dobla a Humphrey Bogart. La banda Hi-Fi de la película es buena y carente de ruido de fondo, cosa a la que ya me estaba acostumbrando. Y cómo no, un aplauso a los señores de Manga Video, nos han dejado disfrutar de la banda sonora original. Aún y así, tiene algunos fallos de doblaje, ya que en algunos momentos se pueden escuchar voces de fondo en inglés, así que el borrado no ha sido perfecto. Pero estos pequeños defectos, casi inapreciables, no restan calidad a esta versión, por lo que la calificación es de notable alto, y un premio, sin que sirva de precedente, para los señores de Manga Vídeo.

Gonzalo B. Tello




DARKMIND

OPINION

Cuando la Gente Miente

Esta historia está basada en hechos reales, los personajes y el relato son absolutamente verídicos.

Era una tranquila y soleada mañana de domingo, los pajaritos cantaban, las nubes se levantaban, que sí, que no, que caiga un chaparrón, que rompa los cristales de la estación. Cuando, de repente, sin previo aviso y como sin querer la cosa, un ensordecedor ruido acabó con el bello día convirtiéndolo en un verdadero suplicio matutino.

—¡RIIIIIIIIING!- Sonó el teléfono.

—¿Alora, D? Soy The Dark Elf.

—Qué pena, si hubiera dicho: "Hola Rafaella" hubiera ganado un botijo sin pitorro, pero aún esta a tiempo de entrar en el fabuloso sorteo de un mechero sin piedra, firmado por todo el equipo.

—¿Quieres dejar de hacer el inútil y prestarme atención por un momento?

—Bueno, sí, ¿qué pasa?

—Tengo una idea bastante buena para un artículo que puede resultar, así que escúchame con atención.

Así se puede decir que comenzó este artículo, que trata más bien de las críticas muy poco constructivas y bastante destructivas que se hacen sobre las series de anime, que se emiten actualmente en TV.

Estimado lector, que nos estás leyendo en el coche, andando, en el metro, en el autobús, o que vas en burro, este artículo va dirigido ¡A TÍ!

(¡fijaté!)

¡¡¡¿Ranma?!!!, ¡¡¿periodicuchos?!!, es como decir que los peces van en bicicletas. Nos explicaremos: no sé si habéis leído alguno de los numerosos artículos que se han publicado en varios periódicos de la región del "Levante", qué digo, de muchas "Provincias", mejor dicho, de todo el "País". Unos artículos un tanto difamatorios, y más bien sin ningún conocimiento de causa al hacerlo.

Ponemos el ejemplo de Ranma, porque es el más reciente, pero podemos poner como ejemplos variados Dragon Ball, Saint Seiya (Caballeros del Zodíaco), Bola de Dan, Kabuto, City Hunter, y alguno más que nos dejamos en el tintero.

¿Por qué tienen que ver esas cosas tan horrendas nuestros dulces y plácidos ojos? ¿Por qué no se dedican a hablar sobre chorizos, políticos...? (oye, que es lo mismo lo que has dicho —DE). Lo que yo quiero decirles

©Rumiko Takahashi/Shogakkan/Kitty Films

es que hay cosas mejores que hacer que criticar, y mal, las series de anime. Se pueden dedicar a mantenernos informados sobre las guerras, los debates políticos, (has vuelto a decir lo mismo —DE), ¡vamos!, que a nosotros nos son indiferentes las críticas, incluso las respetamos, porque cada persona tiene un punto de vista diferente. Pero si se hace, que se haga bien, ("¡hombre, por dos!"). Pero lo peor de todo no es eso, sino que como periodistas profesionales (esto último entre comillas) puedan hacer algo **así** sin informarse bien acerca de lo que van a escribir. Esa idea de hacer un artículo puede surgir de esta manera:

El periodista casado, y con un hijo de 10 años, se levanta y pasa por el comedor, donde encuentra a su nene con cara de tonto mirando una caja con botones, bautizada con el nombre de Televisión. Al fijarse en su retoño, le pregunta: ¿Qué ves, nene?. —Dibujos, papá—, responde él. El padre mira y ve dos escenas fugaces, encoje los hombros y le vuelve a preguntar: ¿Ésto te gusta?. —Sí, papá, es Ranma: sexo, drogas y Rock 'n' Roll—.

Seamos realistas, ¿cómo puede decir un periodista lo de que el maestro Chen incrementa su fuerza con la ropa interior femenina (eso no es así), o lo de que toda la serie de Ranma está relacionada continuamente con el sexo (eso se podría discutir)? Pero lo mejor de todo es el incapié que hace el periodista al comentar el episodio de Ranma en que pierde la "virginidad". ¡¡¡DIIIOOOOS!!!, ese capítulo me lo perdí, y eso que tanto yo como mi compañero tenemos la serie grabada íntegra, exceptuando los cortes que las televisiones han hecho para censurar partes de la serie y no escandalizar a nuestros bellos hijos. ¡Pero si sólo con ver los programas de TELE5 te escandalizas de ver tanto culo y tanta teta!, aunque alegran lo cursi y lo cutre que puede llegar a ser MAMA5, ¡ay, no!, TELE5, ¿en qué estaría yo pensando? (—puede que, por ejemplo, en Arantcha del Sol) (—pues mira, es un buen ejemplo).

A lo que vamos, que ésto se está haciendo muy largo. Luego, para rematar la faena, ¡¡tatararaaaaa, tararatataraa !!, aparecen los sicólogos por un lado, dos o tres eminentes doctores por otro, y los típicos señores del fondo a la derecha la tercera puerta nada más entrar, y le dan la razón a dicho periodista, porque resulta ser una serie inmoral, antisocial y anticonstitucional, y la retiran dejándonos a dos velas. Una de tres, o son mojigatos, o reprimidos, o vendedores de "todo a cien" (perdón, me pasan un telegrama de última hora: Ranma se ha dejado de emitir -Stop- no se sabe el por qué -stop- un tanto raro -Stop-. Qué casualidad ¿verdad? Pues si pudo pasar con la serie de animación con más audiencia en España... (a ver, lectores, gritad fuerte, ¿cuál és?... efectivamente, Dragon Ball, aunque hay que decir que Ranma es la segunda de la lista de las más vistas). Pues Dragon Ball quisieron eliminarla debido a su fuerte contenido violento (pss, ¿álguien ha visto un telediario o un reality show?... ¡Ah, bueno!), pero todo quedó en la discusión, porque ninguno de los canales autonómicos quiso deshacerse del chollo de las "Bolas", y nadie pudo hacer nada. ¡Ah, sí!, se me olvidaba decir que ya tenemos encima la continuación de esta apasionante serie que a nosotros dos nos gusta, y a vosotros sabemos de buena tinta que también, ¿ehh, picarones?

En conclusión, que si quieren criticar, tienen todo el derecho del mundo, pero cuando lo hagan, que piensen antes lo que van a decir para que la crítica sea realista y no consista en ideas superficiales con pobres fundamentos, que para eso son periodistas profesionales (o eso dicen ser). Pero como ninguno leerá este subversivo artículo referente a ellos, nos tocará dar otro toque antes de lo que imagináis.

Y, lectores, si leéis algún artículo de ese tipo, o tenéis alguno, mandadlo por correo a nuestras manos con una explicación de lo que os parece. Si no aprovecháis esta oportunidad de haceros escuchar luego no digáis: "es que me obligaron, era joven, ingenuo, necesitaba dinero, me apuntaban con una Magnum 357, o cosas así... Lo decimos para que no os quedéis dormidos y luchéis por algo que os gusta (—¡eso, viva la Mangarevolución!).

Aunque es meterme donde no me llaman, quisiera aprovechar la ocasión para reseñar la serie de comentarios que con más frecuencia de la deseable aparecen en el suplemento de la programación televisiva que acompaña a muchos periódicos españoles "El Semanal TV", en cuya sección de Opinión, tanto en el apartado "Imágenes para Olvidar" como en el de "Patinazos", suelen aparecer imágenes de series por todos conocidas acompañadas de comentarios como éste, el último aparecido en palabras de estos "señores" en relación con la falta de rigor en la programación de Antena3: "*...rizando el rizo, se estrenan series que son retiradas al poco tiempo. Es el caso de la serie de dibujos Ranma, otro subproducto nipón de los muchos que inundan nuestras pantallas. Aunque en este caso, es de agradecer.*"

Yo no tengo nada más que decir, estoy más que harto de leer comentarios similares en sus páginas (hay veces que parece que Gokuh les deba dinero), pero si alguno de vosotros desea ejercer su derecho a la libertad de expresión y decirles un par de verdades a estos señores, aquí tiene: "*Las cartas al director, donde deben constar nombre y firma, serán enviadas a El Semanal TV, sección Los lectores opinan, Jorge Juan 30, 28001 Madrid, o al número de telefax (91) 5781981. La dirección se reserva el derecho a editarlas por razones de espacio y claridad.*"

JJ

¿Nos ha quedado largo, Capi?

-Y yo, como sosialihta, yo huro y prometo como Felipe Gonsaleh que soy, por consiguiente me fiharé más a partir de ahora en loh periódicos para evitar errores de ehta magnitud, grasiah.

*-Me parece que se ha rayado o le toca la pastilla, tranquilizate. Se despiden dos locos del manga, aunque uno más que otro (¡¡que alguien lo sujete, cuidado que ataca***aaa***!!).*

CAPTAIN D & DARKELF

JAPON JAPON

Lo Que Comen Los Japoneses

La alimentación en Japón ha cambiado. Los japoneses han dejado la nutrición insular para pasar a una alimentación más rica en proteínas. Los alimentos que en estos tiempos normalmente presiden la mesa japonesa son las carnes, pastas italianas (que no son las mismas que las chinas) y las comidas de países exóticos (como por ejemplo el arroz con curry, que por supuesto es consumido con cuchara). Ésto puede explicar el crecimiento tanto en estatura como en corpulencia (contémplese también la obesidad) de las nuevas generaciones niponas.

El cambio en la alimentación ha trastornado las costumbres japonesas, y los japoneses se han tenido que amoldar a una vida de consumo impuesta por la sociedad occidental. La mayoría se ha transformado en «yuppies» bajitos y de ojos rasgados o en trabajadores de factorías de fabricación en serie. Ésto y uno de los grandes cambios radicales de la sociedad japonesa, que es la entrada en el mercado laboral de las mujeres niponas, son los responsables de la mayor demanda de alimento de rápida y fácil preparación. En estos tiempos las mujeres no pueden encargarse de la labor que representa hacer la comida para toda la familia, cada componente de la misma debe prepararse la suya propia. Los alimentos precocinados evitan que los torpes maridos japoneses, no acostumbrados a desenvolverse por las cocinas, puedan prepararse una modesta comida y/o cena sin quemar el barrio y/o la ciudad entera. Por otra parte, el japonés común la mayoría de días no puede desplazarse hasta casa para poder disfrutar de una comida casera (si es que la mujer tiene tiempo de preparársela), sobre todo si este japonés trabaja en Tokyo y reside en uno de los barrios de la periferia, o en el peor de los casos vive en un pueblo de las cercanías.

Kentucky Fried Chicken japonés o máquina expendedora de Fast Food. ¿Qué os apetece más?

Éstas son las principales causas que hacen que el «yuppie» nipón prefiera dirigirse al McDonalds más cercano, a pringarse comiendo una sabrosa hamburguesa con patatas y una Coca-Cola gigantesca que

es más grande que él. A los japoneses siempre les ha gustado lo nuevo, en especial a las nuevas generaciones, y si además de ser nuevo proviene del extranjero, mucho mejor. Las hamburguesas, la Coca-Cola, la Pepsi, los sandwiches, las pizzas, las pastas y, cómo no, una buena tortilla de patatas, un gran plato de paella o un buen potaje de garbanzos hace estragos entre ellos. De esta forma, todo japonés ha pasado alguna que otra vez por un restaurante donde se sirve comida internacional. Pero los restaurantes de mayor éxito son los denominados servidores de «comida basura», como MacDonalds, Burger Kings o Wendys, que han tomado por asalto los centros de las ciudades niponas.

Pero dejemos a un lado la comida extranjera y pasemos a lo que nos interesa, que es la comida nacional. Platos japoneses hay cientos, como en cualquier otra cultura; pero como en todas las cocinas, existen especialidades que son conocidas por todos, y otras de no tanta fama pero que merecen una especial mención. ¿Nunca os habéis parado a pensar por que nuestro arroz no sirve para hacer bolas o pasteles de este cereal? Me imagino que muchos ya sabréis la respuesta, pero otros no deben saberla, y para esas personas estoy yo aquí: el arroz que todos conocemos y el arroz japonés no son iguales. Sí, sí, ya sé que para esta respuesta no hay que ser un genio y que salta a la vista, pero esperad un poco. El cereal llamado comúnmente arroz tiene muchas variaciones, y entre ellas se encuenta el «arroz tipo japónica» (granos cortos y redondos, que quedan semi-viscosos después de cocerlos). Ésta es la principal razón de que estos granos se puedan moldear como si fuesen una pasta, pues en realidad casi lo son.

La alimentación básica de los japoneses, y me refiero a la tradicional, se compone del arroz ya mencionado ante-

riormente, cintas de trigo (udon) o de alforfón (roba), habichuelas (judías o habas) de soja y la pasta de soja fermentada (miso) que es la base de la condimentación en las sopas. El arroz suele ser servido en un «chawán» (una especie de taza sin asas, parecida a un tazón o bol) y suele ir acompañado por algunos «tsukemono» (pepinillos o rodajas de algún otro vegetal encurtido). Estos vegetales «pican», por lo que son buenos acompañantes de un arroz blanco y sin sal. Las habichuelas de soja son los componentes principales tanto para el «tôfu» como para el «shôyu». ¿Que qué es el tôfu? Buena pregunta, el tôfu es una especie de cubitos hechos de la harina de las habas de soja, de color blanco y de un sabor neutro. Y claro, querréis saber qué es el shôyu: es una salsa de color negro que sirve como condimento y aliño para muchos platos japoneses. Para decirlo de forma clara, es la salsa de soja que todos conocéis. Veamos ahora algunas de las recetas japonesas más conocidas.

El «sukiyaki» es un guiso de carne con verduras. Para ser más precisos, la traducción literal sería la de «asado sobre una reja de arado», lo cual nos da una ligera idea de su origen. Parece provenir del campo japonés, y se cocinaría nada más haber sacrificado a un animal, que sería un cerdo o un buey. Sus ingredentes son: carne de estos animales, según el gusto del cocinero o comensales, cortado en finas lonchas (no sea que te empaches), puerros, champiñones, berros, cebolla o cebolleta, tôfu, «shirataki» y otros vegetales que no vienen al caso (mejor dicho, que no tengo ni idea de cuáles son, pero ¿a que queda bien decirlo de la otra forma?). Cada comensal recibe un chawán (esta comida no se come en plato), y en él cada uno se bate un huevo; a continuación se sirve la cantidad de sukiyaki que desee y lo mezcla con el huevo ya batido. De nuevo una pregunta: ¿Qué puñetas es shirataki? De nuevo una respuesta: El «shirataki» que tanto os intriga son unos fideos o hilos de ñame blanco.

⬆ SUKIYAKI

SASHIMI ⬇

El «Sashimi» es uno de los platos que suele ser confundido con el «sushi». El sashimi es pescado crudo cortado en finas lonchitas. Para aderezar el sabor de cada pescado se le añade un concentrado de «wasabi» (salsa de rábano picante) al gusto del consumidor. También se puede mojar en shôyu (a mi parecer el wasabi solo le da un sabor muy fuerte, y unas gotas de shôyu rebajan el picante).

TEMPURA ➡

El «Tempura» es fritura de pescado, marisco (gambas, langostinos, etc.) o verduras, rebozados en una mezcla de harina y huevo batido. La historia de este plato se remonta a los siglos XVI y XVII, cuando llegaron los colonizadores españoles y portugueses; al llegar la Cuaresma (en latín «quator tempora») los cristianos tenían que abstenerse de comer carne, y a cambio se inflaban de pescados y mariscos rebozados y fritos (hay que reconocer que no eran tontos). Desde aquellos tiempos hasta ahora, los japoneses han ido refinando la receta del rebozado, e incluyéndola en otros platos con gran éxito.

⬇ SUSHI

Y por fin el famoso entre los famosos, el plato nipón por excelencia, el barco insignia de la cocina oriental, el maravilloso, el gran, «Sushi». Todos conocen el sushi, porque está hecho de pescado crudo, pero eso es sólo parte de la realidad. El sushi está compuesto principalmente por arroz. Este arroz ha sido sazonado con vinagre, aunque cada sushi puede ser mojado en shôyu. Después es recubierto con una loncha de pescado, cefalópodo o vegetal crudo, aunque también puede ser recubierto por trozos de huevo duro, tortilla u otro ingrediente, dependiendo del deseo del que se lo vaya a comer o la inspiración del cocinero.

Existen varios tipos de sushi: los «nirigi-zushi», prensados a mano en forma de croqueta, los más conocidos. Están también los «maki-zushi» o «norimaki», moldeados en forma cilíndrica y envueltos por una finísima hoja de alga (nori) con sabor a regaliz (maki significa rollo, así que el nombre norimaki viene a significar «rollo de alga»).

Y ya que estamos con el sushi, hagamos un poco más de historia (¡sólo un poco!). Este plato proviene de la época Edo, aunque su origen se remonta a un pasado más antiguo, el siglo X, y a un país diferente, China, para ser más exactos al sur de este gran país. En esa época se acostumbraba a conservar el pescado en salazón, juntándolo con arroz cocido para activar la fermentación (antiguamente la palabra sushi en japonés significaba ácido, vinagre), y después de ésta se separaba el arroz y se comía el pescado sazonado.

Además de éstos, existen otros platos menos conocidos pero no por ello menos importantes, que merecn aunque sea una breve mención:

—**El «Teriyaki»** es un plato compuesto por carne (o a veces pescado, atún, etc.) dorada y glaseada. Al prepararla se le aplica varias veces salsa de shôyu, lo que le da un aroma suavemente tostado y un brillo como de esmalte.

—**La «Chawán-mushi»** (sopa servida en un chawán) es muy espesa y cuajada al vapor, y está elaborada a base de huevo, verduras, setas o champiñones e incluso con algo de carne.

—**El «Miso-shiru»** es una sopa o caldo de miso con vegetales, pescado y tôfu.

—**El «Sumasi-jiru»** es un caldo ligero con hilachas de bonito y sazonado con sal y la omnipresente salsa de shôyu.

Estos son en definitiva los principales platos que comen los japoneses. No es ni mucho menos lo único que comen, pero sí lo más famoso. En otro número hablaremos de dónde comer en Japón, comentaremos estilos de restaurantes, y si es posible daremos una guía de los restaurantes japoneses en España, aunque os adelanto que la mayoría se encuentan en Barcelona o Madrid.

Gonzalo B. Tello

Animelomanías

The Five Star Stories

Título: The Five Star Stories
Ref: VDR-1590 Victor Musical Industries Inc.
Precio: ¥ 2.908
Desglose: 13 pistas
Duración: 35' 55"

Si hay algo que, para mí, define este CD, es que fue el primero que quise tener nada más ver la película. Supongo que debe influir en ello el hecho de que, en cuanto a cine «normal», soy un gran aficionado a las bandas sonoras orquestales, mientras que las compuestas en base a recopilaciones de famosos temas de los años sesenta o setenta no despiertan mi interés. De todos modos, siempre que invito a algún amigo a ver esta película (al menos antes de que me robaran mi vídeo estéreo, snifff) no le digo «¡fíjate qué animación!» (que es estupenda) o «¡mira qué robots más impresionantes!» (que lo son), sino «ponte los auriculares y escucha qué música».

En todo el CD no hay más que un tema cantado, "So far away", en la línea clásica del pop japonés: melodía pegadiza, voz femenina dulce, teclados y guitarras eléctricas. Sin embargo también es destacable, porque tiene (según la opinión unánime de todo MangaZone) el "*hey!*" mejor puesto de todo el Anime.

Y si el único tema vocal del CD es muy bueno, no podía ser menos el resto de la banda sonora. A medio camino entre "Indiana Jones y el Templo Maldito" y "Las Mil y Una Noches", la música envuelve la historia y la arropa en una atmósfera de magnificencia en algunos temas, mientras que en otros se suma a la acción imprimiéndole un dinamismo tremendo (¡Joh Isaishi, cómete tu hígado!). Sí que tiene, como cualquier banda sonora, un par de temas prescindibles, como por ejemplo un tema tocado con órgano de tubos que comienza a hacerse pesado a partir del segundo minuto, e irritante a partir del tercero, pero ésto sucede principalmente porque se escucha sin el apoyo de las imágenes a las que acompaña. El resto de temas, sin embargo, se merecen ser escuchados sin ninguna imágen acompañándolos que distraiga la atención de la música. A diferencia de la BSO de Gunbuster, que usaba de temas instrumentales sin ninguna pretensión orquestal, Five Star Stories es toda una space opera a la vieja usanza, una historia de reinos y emperadores galácticos, y su banda sonora crea el ambiente perfecto para una aventura así. Es, al igual que cualquier obra de, por ejemplo, John Williams, un CD que se suele convertir en la joya de tu colección, máxime cuando el que lo tiene sabe que no hay demasiados afortunados en España que puedan decir lo mismo.

La verdad es que se trata de un CD (muy) difícil de encontrar, dado que muy poca gente ha podido ver esta película y por lo tanto las tiendas no tienen ni idea de que exista. Sin embargo, en catálogos de tiendas extranjeras como "Nikaku Animart" o "Laser Perceptions" deberíais poder encontrar alguno. Para más inri, este es, si no me equivoco, el único CD aparecido en el mercado sobre Five Star Stories, así que tampoco cabe la posibilidad de buscar CDs alternativos que contengan esta banda sonora o partes de ella. En definitiva, no es la compra ideal que digamos para todo aquel que busque CDs como los de Ranma, Sailor Moon o Dragon Ball, o para aquellos que piensan que por ese precio un CD debe durar como mínimo una hora, pero para todo aquel a quien le gusten tanto el anime como las BSOs orquestales, la búsqueda de este compact debe constituir desde hoy mismo el objetivo a realizar en la vida. Y que nadie se atreva a regresar sin él.

The JavHunter

MAESTROS DEL MANGA

NOBUTERU YUUKI

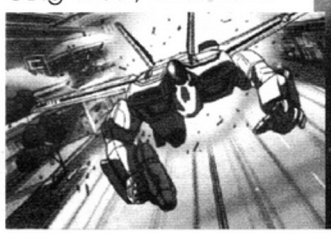
Nobuteru Yuuki es un autor prácticamente desconocido en España, y ciertamente resulta bastante paradójico, pues en 1992 ya estaba considerado como uno de los cinco mejores autores japoneses, entre maestros de la talla de Haruhiko Mikimoto, Akemi Takada y Yoshitaka Amano, los cuales sí son bastante conocidos por estos lares.

Nobuteru Yuuki nació en Japón el 24 de Diciembre de 1961, y ya de pequeño quiso dedicarse al mundo de la animación, después de ver en la televisión series como Mazinger Z o Tetsujin 28, de las que solía realizar dibujos. Después de acabar el bachillerato, Nobuteru Yuuki se planteó la entrada en el mundo de la animación, decidiendo finalmente entrar a trabajar en una empresa, una forma más segura de tener unos ingresos económicos estables. Sin que su afición por la animación disminuyera, comenzó a trabajar en una compañía de seguros, yendo de vez en cuando a visitar a un amigo que trabajaba en un estudio de animación, para ver el trabajo que allí se realizaba y ayudarle en la medida de sus posibilidades.

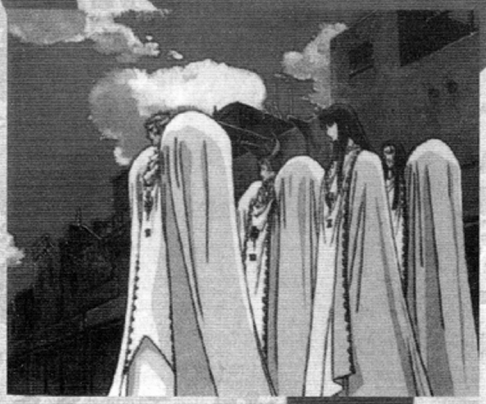
Algún tiempo después decidió dejar la compañía de seguros, convencido de que no era aquella su auténtica vocación, e ingresó en el estudio de animación ARTLAND, que en aquellos momentos acababa de concluir la producción de la serie *Macross*. Yuuki comenzó como animador asistente y después de algunos trabajos en varias series, realizó su primera colaboración importante junto a un equipo muy joven en la película *Macross: Ai Oboete Imasu ka*, paradigma para muchos de la animación japonesa, y en cualquier caso un clásico, referencia obligada para todo aficionado. La realización de la película Macross duró bastante tiempo, que sirvió a Yuuki para mejorar su calidad como dibujante y comenzar a adquirir su propio estilo.

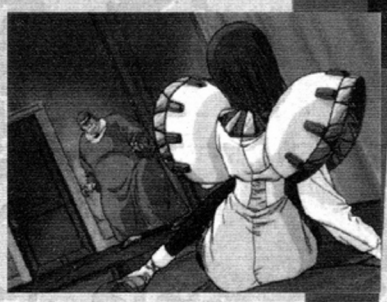
Después de Macross, a Yuuki le fue asignada la tarea de diseño original de personajes de Captain Planet —Capitán Planeta—, una serie de animación coproducida entre Japón y Estados Unidos, para lo que tuvo que trasladarse allí, pues en un principio sólo iba a emitirse en los E.E.U.U. Cuando volvió a Japón siguió haciendo de diseñador de personajes para algunas otras series, tarea muy difícil y de gran responsabilidad, pues muchas personas tienen que trabajar sobre estos diseños.

©Big West/Tatsunoko



The Five Star Stories





©1985-1986 Mamoru Nagano
©1988 Kadokawa Shoten

Hasta que su trafinalmente reconocido pasar algún tiempo, ya había conseguido un estilo propio. Decitonces trabajar para la animada de *Five Star* popular manga de *Nagano* que se sigue puen la famosa revista New Type (y del que ya recopilado ocho tomos). de *Five Star Stories* delizar una película muy encargándose Yuuki del de los personajes a paroriginales de Mamoru intentando reproducir su bajo fue tuvo que cuando adquirir dió enversión *Stories*, *Mamoru* blicando japonesa se han El equipo cidió realcuidada, rediseño tir de los Nagano e estilo con bastante fidelidad, lo que provocaba constantes quejas por parte del equipo de animadores, pues el nivel de detalle en los personajes era extremo (los que hayáis visto el manga habréis podido comprobarlo). Finalmente concluyó la realización de la película, quedando todo el equipo satisfecho de los resultados obtenidos.

La culminación de la obra de Yuuki y la mejor OVA jamás creada, a mi humilde parecer, llegó algún tiempo más tarde. De nombre *Record of Lodoss War* (*Crónica de la Guerra de Lodoss, trece capítulos —JJ*), narra las andanzas de un grupo de aventureros en la isla de Lodoss, amenazada por los deseos de expansión que el espíritu de una antigua hechicera muerta ha inculcado al poderoso rey de Marmo, un territorio del sur.

La serie disfruta de una animación muy cuidada, alcanzando niveles excelentes en algunos puntos, sobre todo en los que la animación fue dibujada por el mismo Yuuki, siendo todo un prodigio la calidad y el detalle en las ropas de los personajes (mención especial para las armaduras de los dos grandes reyes, Parn y Vald, trabajo casi sobrehumano). Yuuki, además de dirigir la animación y participar activamente en la misma, se encarga del rediseño de los personajes, esto es, de la adaptación a la animación de los diseños originales. El dise-

©Group SNE/Kadokawa Shoten/Marunai

Record of Lodoss War

ño original de los personajes corresponde a *Yutaka Izubuchi*, del que podemos destacar su trabajo en *Patlabor*, junto a *Ogura Hiromasa* (*Aile de Honnêamise*) y la popular *Akemi Takada* entre otros. Según Yuuki, una de las tareas que más le costó fue situar a los personajes a nivel de emociones, pues aunque Izubuchi hizo un excelente trabajo con el diseño, no consiguió dotarles de sentimientos.

Después de terminar *Record of Lodoss War*, Yuuki decide comenzar un proyecto personal, de temática ligeramente parecida a Lodoss; se trata de una adaptación de un manga escrito y dibujado por él mismo: *Vaelber Saga*, cuyos capítulos han ido apareciendo en la revista japonesa Dragon Magazine. En este proyecto, que comenzó a principios del 92, Yuuki se volcó completamente, convencido de que se convertiría en una obra de calidad.

Más tarde trabajó en la adaptación de *X*, un manga de CLAMP, grupo de seis autoras lideradas por la dibujante Apapa Mokona y la guionista Onkawa Nanase que ya pudieron ver realizada su adaptación a dos OVAs de SEIDEN (RG Veda), una historia basada en las mitologías hindú y budista que ya ha sido comercializada en España. *X* es un manga de ocultismo y demonios que se desarrolla en un futuro cercano, en el mismo universo de *Tokyo Babylon* (otra obra de CLAMP —JJ).

©Yukito Kishiro/Shueisha/NAS

GUNNM

Tras ello realizó el diseño de personajes de la OVA The Weathering Continent, basada en el manga del mismo título.

En España, lo único de Yuuki que hemos podido ver es su último trabajo, el realizado en los diseños de personajes para la versión animada de *Gunnm* (Battle Angel Alita), que fue comercializada hace algún tiempo.

Nobuteru Yuuki, como habéis visto, es diseñador, mangaka y animador, siendo su trabajo muy valorado en Japón. Además de ésto, Yuuki es un excelente ilustrador que domina perfectamente la acuarela y el óleo, pudiendo pasar más de doce horas sin levantarse de la mesa de dibujo. A sus 33 años, con esa dedicación más que admirable (y bastante envidiable) y esa fulgurante carrera tras de sí, representa una de las figuras más polifacéticas y que con mayor luminosidad han brillado estos últimos años.

SHARGÖN

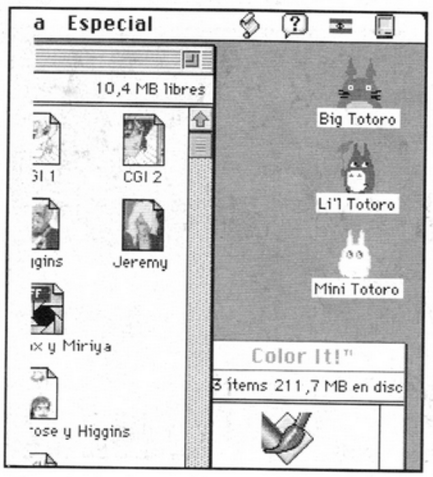
Vaelber Saga

©Nobuteru Yuuki/Fujimi Shobo

Mi Vecino TOTORO

Esto no tiene nada que ver con la película. Es sólo para que todos nos admiremos de que Juan es fan de Miyazaki y ha dibujado en su Mac iconos de Totoro —JJ

Han doblado a Totoro. ¡GHIAAAIEEEH!



Y, francamente, el valor de la versión doblada, para mí, ha caído a un tercio del total.

Bueno, quizás estoy siendo un poco exagerado (¡JavHunter, rápido, una opinión!), pero es que, precisamente, las voces originales del gran Totoro y del GatoBus eran el aspecto más arriesgado y más acertado de toda la película.

Imaginaos mi situación: tras conseguir el cuento ilustrado de Tokuma Shoten y el «The Art of Totoro», lo más potencialmente decepcionante o culminante de ver el film en versión original iba a ser eso, oír su voz. En la versión original, Totoro se expresa mediante unos sonidos nasal-guturales ligeramente procesados electrónicamente (¡uigh! —JJ). ¡El resultado es ADORABLE! Uno se rinde sin condiciones ante lo encantador de este ser.

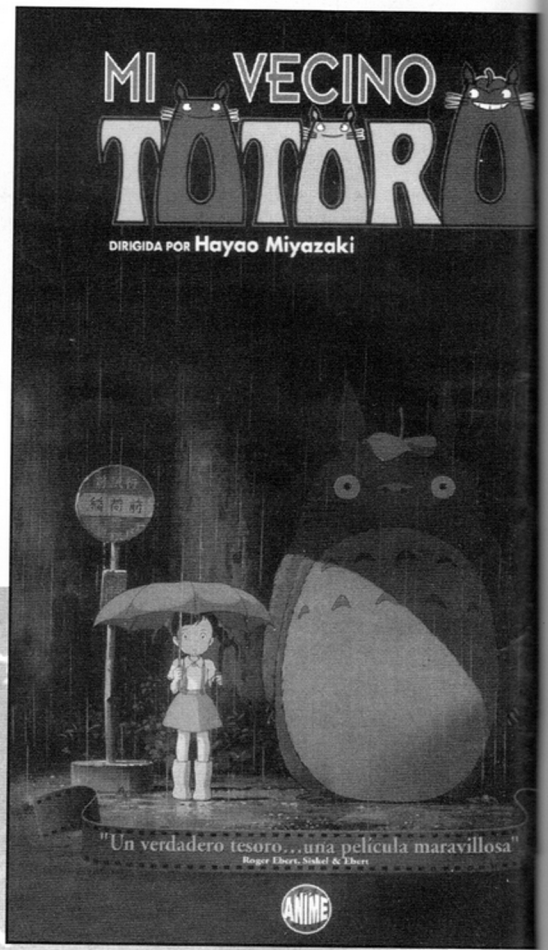
La versión castellana emitida por Canal Plus (y presumiblemente la usada en la cinta de Manga Video)... En fin: mientras que en el original teníamos el resultado de una voz no obviamente humana, en la versión doblada tenemos a un señor imitando una voz no muy humana. Y canta. No hablemos ya del GatoBus: en el original era un maullido ultragatuno y un tanto inquietante; en castellano es un señor diciendo «marramiáu», y queda penoso.

Explicaciones se me ocurren dos: una es que en la pista de sonido de la música y efectos no estuvieran incluidas las voces de Totoro y el GatoBus, por lo que no haya habido más remedio que recrearlas con una mala gaita increíble. ¿No hubiera sido más fácil cortar y pegar del sonido del film en v.o.?

La otra posibilidad se centra en la escena en que Totoro pronuncia su nombre y Mei comprende qué es. En el original japonés, Totoro gruñe algo así como «do-do-oooh». Quizás los encargados del doblaje pensaron que los espectadores no lo captarían, aunque a continuación Mei pregunta si se trata de un Totoro como el de sus libros de cuentos. No hay posibilidad de confusión. Por eso supongo que se trata de la primera razón.

El resto del doblaje es de lo más correcto. En general, los requerimientos de doblaje de «Mi Vecino Totoro» son menos exigentes que los de, digamos, «Porco Rosso». Menos mal, supongo, pues en «Porco...» habían bastantes imperfecciones. Por mejorar ciertas cosas, habría sido conveniente hacer la voz del padre más profunda, lenta y adulta de lo que parecería en principio normal, pues tal que así era en la versión japonesa, y resultaba muy interesante.

Luego hay otro asunto a continuación de la escena en que Satsuki determina que la chancleta flotando en el lago no era de su hermana, cayendo de rodillas, agotada y aliviada, al unísono con la abuela de Kanta. La chiquilla piensa un momento, mira al gran árbol, y toma la decisión de buscar a Totoro para que la ayude. En la edición japonesa que he visto, Satsuki abandona a la abuela y los demás lugareños mientras le preguntan a dónde va



o le dicen que espere, supuestamente. Supuestamente, porque en la banda sonora no se escuchan sus voces. Este silencio superexpresivo, un recurso narrativo ya utilizado, por ejemplo, en Laputa, remacha aquí la fuerza de la decisión de Satsuki, una fuerza que se apodera de ella y la hace sorda a las voces de los demás.

En la versión española, no existe ese silencio. Se oyen las palabras, y se pierde la intensidad del momento. Lo cierto es que ya no sé si ese silencio en el material original es real o es un defecto del mismo, pero tiendo a pensar que se trata de lo primero.

En fin. Pobre Totoro...

Como el film lo tenéis ya al alcance de la mano, la sinopsis de la historia será cortita (¡LO JURO!).

Veamos. La familia Kusakabe ha comprado una casa en el campo, donde se trasladan a vivir el padre, Tatsuo Kusakabe, y sus dos hijas, Satsuki y la pequeña Mei. La casa está a unas horas de viaje del hospital donde convalece Yasuko, la madre de las niñas, que convalece de una larga enfermedad. El primer día es el de la descarga de los muebles. Mei y Satsuki conocen a Nanny, una abuela del lugar, y a Kanta, un chaval vergonzoso y arisco. Durante la limpieza Mei se enfrenta a los «conejitos del polvo», bolitas de hollín que invaden las casas abandonadas. Esa noche, mientras padre e hijas se toman un baño reparador, los conejitos dejan la casa flotando hacia la copa del gran árbol que la domina. Al día siguiente, el trío se desplaza en bicicleta hasta el hospital a ver a la madre, que parece estar de muy buena salud. Parece que en unas semanas podrá irse a vivir a la casa.

Un día, con Satsuki en el colegio y el padre haciendo trabajo en su cuarto, Mei juguetea en los alrededores, descubriendo a un extraño ser semitransparente (un mini-Totoro). Al seguirlo lo espanta, pero a fuerza de vigilar consigue descubrirle junto a otro algo más grande (el Totoro mediano). Persiguiéndolos hasta las raices del gran árbol, cae por un pozo hasta aterrizar en la guarida de un ser enorme y encantador. Descubriendo por sus gruñidos que se trata del Totoro de sus cuentos, se queda dormida encima de él. Al regresar Satsuki del colegio, la encuentra en el suelo durmiendo. Mei quiere enseñarles el Totoro a su familia, pero ya no encuentra el pozo. Satsuki escribe a su madre que a ella le gustaría poder verlo también.

Otro día, como el padre se ha ido a la facultad, Mei es dejada al cuidado de Nanny, pero la abuela ha de dejarla en el colegio con Satsuki tras un berrinche de la pequeña. A la vuelta se pone a llover (y Kanta, por una vez, tiene la galantería de dejarles un paraguas). Por la noche deciden ir a esperar al padre en la parada de autobus. Allí encuentran al Totoro grande, que parece esperar también el bus. Pero lo que llega no es un autobús, sino un GatoBus enorme. Antes de irse, Totoro les da una bolsita con semillas mágicas. Nada más desaparecer a bordo del GatoBus, llega el padre y las lleva a casa. Al día siguiente plantan las semillas.

Una noche, las chicas descubren a los Totoros bailando una extraña danza alrededor de lo plantado. Se les unen, y a fuerza de danzar logran hacer que las semillas crezcan hasta convertirse en un árbol colosal. A continuación, el gran Totoro las lleva volando por el campo en un auténtico viaje mágico. Por la mañana, descubren que, aunque el árbol no está por ningún lado (¿habrá sido un sueño?), las semillas han germinado y dado lugar a unas ramitas.

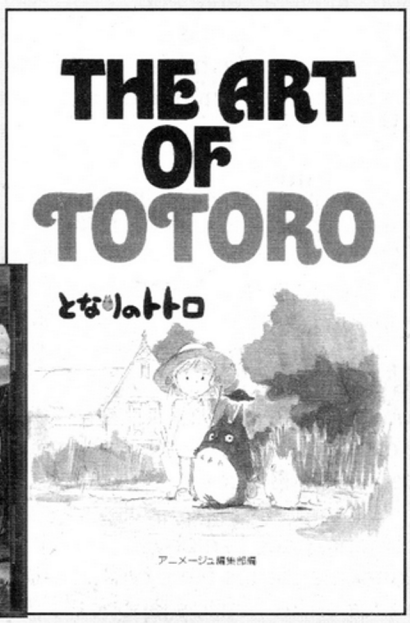
Otro día en que el padre está fuera, Satsuki recibe un telegrama en el que se pide al señor Kusakabe que se ponga en contacto con el hospital, pues su mujer ha empeorado. Acompañadas de Kanta, van a su casa para llamar al padre. Parece que, después

¿Merchandising de «Tonari No Totoro»? ¡Buen-noooo! De todo, pañuelitos, posa-vasos, peluches («¿Dónde, dónde?»), estuches, libros, carpetas...

Yo, en concreto, tengo tres cosas:

El cuento de Tokuma's Magical Adventure Series (Tokuma Shoten): el resumen de la historia es, aunque sencillo, muy competente (dado que la película ya está al alcance de todos, eso es lo de menos). Además de en inglés, también puede encargarse en japonés (de nivel de dificultad bajo). La gran virtud de estas ediciones es el buen criterio de selección de las ilustraciones (fotos de la película). Los fondos paisajísticos de «Totoro...» son increíbles, y en este volumen aparecen en toda su gloria.

The Art of Totoro: la historia en fotos, más algunos aspectos del diseño de producción. Guías de personajes. Desarrollo y acabado de los fondos, y un poco sobre las técnicas de animación empleadas. Texto en japonés, más bien escaso. Un gozo para la vista, en una edición francamente lujosa. No es un «Cómo se hizo...», sino una especie de galería artística sobre el film. Muy recomendable. De todas maneras, si resulta demasiado caro siempre se puede recurrir a los cuentos de Tokuma Shoten, que son muy cumplidos.



La Banda Sonora Original en CD: fue comentada en la Animelomanía del MangaZone nº 9.

...Pero lo que yo quiero es el peluche.

de todo, su madre no podrá unírseles esa semana. Mei coge un berrinche, y Satsuki le riñe. En casa, ambas están tiradas en el suelo, deprimidas, mientras Nanny hace faena y trata de consolar a la mayor. Pero Satsuki desespera: ¿y si su madre no se cura nunca? ¿Y si se muere? Y se echa a llorar. Mei mira la escena, con su mazorca de maiz en la mano. Sin que nadie lo note, abandona la casa, en dirección al hospital.

Cuando descubren que ha desaparecido, Nanny moviliza a todos sus conocidos. Satsuki busca de un lugar para otro, sin éxito. Ya está poniéndose el sol cuando Kanta le informa de que han encontrado una chancla en el estanque. Corriendo, Satsuki llega hasta allá. Sin aliento, examina el calzado: no es el de su hermana. Tanto ella como Nanny se derrumban de agotamiento y alivio.

¿Qué hacer? Satsuki mira hacia el gran árbol, y toma la decisión. Sin atender a las voces de los demás, intenta seguir el camino que su hermana le enseñó al tratar de mostrarles a Totoro, hasta caer por el mismo agujero. Encuentra al gran Totoro y, llorando, le suplica que encuentre a Mei. ¡Sin problemas! Totoro la coge, vuela hasta la copa del árbol, y llama al GatoBus. Una vez Satsuki en él, el GatoBus recorre el campo, hasta encontrar a Mei llorando perdida enmedio del camino.

Una vez reunidas y felices, el GatoBus las lleva hasta el hospital. Escondidas encima de una rama, observan a sus padres, Tatsuo quejándose de cómo en el telegrama han exagerado el resfriado de Yasuko, y de cómo se deben de haber asustado las niñas. Entonces encuentran en el quicio de la ventana la mazorca de Mei, en la que pone «para mamá».

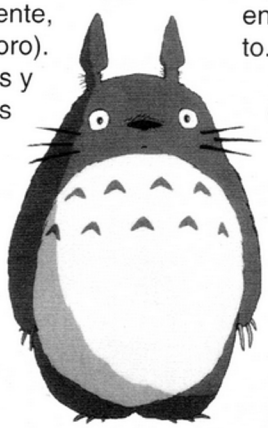
Y suena el tema «Tonari No Totoro» cantado por Azumi Inoue, mientras se ve a las niñas despidiéndose del GatoBus, encontrándose a Nanny y Kanta, y, en sucesivas imágenes, recibiendo a su madre y viviendo todos juntos en la casa. Y todos fueron felices. Y yo también.

Ha sido corto, ¿verdad, Javier? ¿Javier? No te pongas así, hombre. ¡Javier! ¡Eh, Javier...!

«Nausicaä del Valle del Viento» fue el film que más me impactó y emocionó. «Porco Rosso» era la más sutil de sus películas. «Laputa» la más redonda. «El Servicio de Reparto de Kiki», lo averiguaré dentro de unos días.

Y «Mi Vecino Totoro» es, desde luego, la que te roba el corazón.

No sé, es una historia que me es atractiva en varios niveles. Lo primero de todo son, obviamente, los Totoros (en japonés, pronúnciese Tótoro). Son increíblemente adorables. Hay libros y películas en las que se narran aventuras juveniles que le hacen a uno desear abandonar este mundo de realidades y participar de las experiencias del mundo narrado. Pues bien: yo, como dije ya hace mucho mucho tiempo (en una galaxia muy muy lejana), ¡quiero ver un Totoro! «Mi Vecino Totoro» es la clase de aventura que uno desearía que le hubiese ocurrido de pequeño.



La animación, como de costumbre, es de primera categoría, según el estándar de Studio Ghibli: fondos muy elaborados, personajes de sombreado simple, y excelencia en el acabado global. La fluidez es tal cual la de «Porco Rosso».

La manera en que está narrada la historia, como ya comenté hace tiempo, es pausada y casi episódica, recordándome ciertos films costumbristas de imagen real centrados en las familias japonesas de la postguerra. Siempre me ha resultado un poco extraño la gran diferencia de ritmos que, por lo general, suele haber entre la animación y los filmes de imagen real de Japón. «Tan Solo el Ayer» y «Mi Vecino Totoro» me parecen un poco la excepción (y sospecho que «El cementerio de las Luciérnagas» lo será también). Mientras que hay que reconocer que «Porco Rosso», en ocasiones, perdía ritmo hasta casi arrastrarse, en «Totoro...» no me parece que ocurra en ningún momento.

Es también destacable la presentación tan atractiva que se hace de la vida campestre, casi bucólica. Este era un objetivo expreso de Hayao Miyazaki, como se puede deducir de las conversaciones con el autor que aparecieron en los Animerica #5 y #6. Uno se pregunta si la clase de vida que se describe es aún posible. Recordemos que el entorno de esta historia se sitúa en el Japón de los años 30. Miyazaki intentaba retratar algo que a su juicio se está perdiendo, un conjunto de entorno y ritmo de vida ya muy difícil de encontrar en su país.

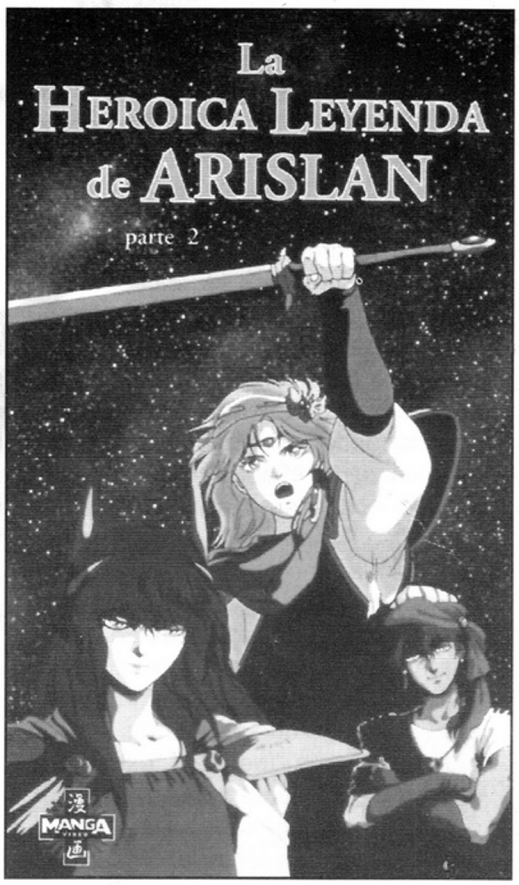
En fin: Compra Maestra, sin duda alguna.

Juan Gómez Martín

P.D.: Por cierto, ya que estamos: ¿cuál es la verdadera traducción de «Tonari No Totoro»? Porque a mí me parece que, literalmente, es «El Totoro de los vecinos». ¿Luis, Jordi, K.I.A.? Ayuda. (si se me permite una humilde opinión, yo diría que es: «Los vecinos de Totoro» —JJ).

ARISLAN, (2ª Parte)
La Heroica Leyenda de

El reino ha caído y los Lusitanos lo dominan todo. Marte, el hombre de la máscara de plata, ha ganado la partida. Pero aún queda un último rayo de esperanza, reflejado en un casco de oro...



No hemos tenido que esperar mucho la segunda entrega de las aventuras del príncipe Arislan, y quitarnos así el "nene tere más" con el que nos quedamos tras la primera parte. Aquí encontraremos más acción, aventuras y peligros para Arislan y sus compañeros. Nuevas guerras que luchar y pruebas que superar al tiempo que nos adentraremos en los sentimientos del joven e inexperto príncipe. Además, dos nuevos personajes se unirán al grupo, un solitario asesino que queda fascinado por el coraje de Arislan, y una joven ladrona que sobrevive a un encuentro con Marte gracias a la ayuda de Narsus. Pronto llegará el momento en el que ambos príncipes se enfrenten, se decida el destino de Parse y... y... ¿y ya está? ¡BUAAAA! ¡Nene tere más! Y es que te sigues quedando con las ganas...

Globalmente, es una OVA más que satisfactoria. La animación no sólo es muy correcta, sino que en ocasiones es brillante, especialmente el combate de Daryoon con el gigante. La banda sonora es la parte que más destaca, sobre todo la canción del cierre: "El ángel que anuncia la muerte". Hay que reconocer que está bien conservada y el doblaje ha sido correctamente realizado. Vamos, que esta vez hasta la carátula está bien.

Pero todo tiene su parte mala (y no me refiero ni a mis artículos ni a JJ). Si analizamos críticamente la OVA podemos ver que hace agua en bastantes aspectos, principalmente en el desarrollo de la historia. En la primera parte pinchaba en lo mismo, aunque como dije, no podíamos criticarlo ya que sólo se trataba del prólogo. Pero en la segunda parte continúa desarrollándose de manera inconstante e ilógica (en especial todo lo que acontece tras el encuentro con Marte). Ya sé que la lógica no es muy, ehhh... lógica en el cómic japonés (desde que Bu se convierte en el discípulo de Mr. Satan después de que éste le regale una Game "Poy", no creo que nada pueda ya sorprenderme en el manga) pero esta obra, dentro de lo que cabe, pretendía tenerla.

Por cierto, una nota cuiosa que me olvidé de mencionar sobre esta obra cuando comenté su primera parte es la curiosa adaptación de su nombre, ya que originalmente el nombre del príncipe protagonista era Arusulan (tal como se puede escuchar en la canción de cierre de la película). Al adaptarlo al inglés para su lanzamiento en el mercado occidental se cambió su nombre por el de Arislan, lo que resulta curioso porque la interpretación de los kanas del nombre puede dar Arusulan, Aruslan, Arsulan, Alusulan, Alsulan, Aluslan, si no fuese porque los propios japoneses ya lo han interpretado como Arslan, pero la "i" no aparece originalmente por ningún lado. ¿A qué se debió el cambio? ¿Les parecería que Arslan iba a resultar a los fans ingleses muy difícil de pronunciar? En ese caso deberían haber optado por Aruslan o Arsulan, por ejemplo, también más cómodas y sin embargo fieles al original. ¿O quizá sucedió como con la BSO de Dominion? Tampoco es que tenga gran importancia, pero granito a granito... Por su parte, Manga Video España no tiene realmente culpa de nada, pues ellos se limitan a traducir la versión inglesa, la cual les llegaría así, pero hubiera sido un detalle de buen gusto el darse cuenta y devolver a esta obra su auténtico nombre... ¿O estamos siendo de nuevo muy quisquillosos?

En definitiva, que te entretiene mucho, pero le falta un poquito para apasionarte como lo pueden hacer "Lodoss" o "Bastard!". Aún así, tenéis mi total aprobación para comprarlas (Sí, JJ, ¿qué pasa, chulo?, les dejo, a ver si tienes algo que decir al menda, que aún les contaré lo de tu caballo...).

DARKMIND

(¿No crees que les interesaría más oír lo de tu peso y las patas de mi sillón? —JJ)

©Yoshihiki Tanaka/Kadokawa Shoten/
MOVIC/SONY Music Entertainment

El Erotismo (II) en el Manga

Una de las características más relevantes del manga "sukebe", junto con su particular y curiosa censura (que veremos en un número próximo), es la gran cantidad de subgéneros en los que se divide. Cualquier manga «porno» pertenece a una clase en concreto, siempre referente a su temática y que define claramente el ambiente e incluso el tono en el que se desarrollará la historia.

Muchos aficionados al manga ya saben que el cómic japonés ofrece una amplia oferta de temas, y uno de los más importantes es el del erotismo. Ahora bien, cuando uno piensa en el manga "sukebe", tiende a imaginarse que se vende en pequeños apartados de las "manga shops", o incluso que se puede encontrar en pequeñas secciones "reservadas", como sucede en nuestros video-clubs con las películas "X". Pues no. No solamente no se esconde, sino que su inmensa oferta hace que llene una estantería tras otra en casi cualquier tienda de mangas japonesa. Es más, existen tiendas especializadas dedicadas a la venta exclusiva de lo que podríamos llamar el material más "fuerte" o "extremo", que no puede encontrarse en una tienda de mangas normal.

De hecho, es tanta la oferta que resultaría imposible navegar entre ese maremágnum de caderas, muslos y demás anatomía sin unas pequeñas referencias que sirvan de guía. Además del impecable orden de todas las obras en los estantes, por tamaños, editoriales y formatos, resulta necesario dividir ese género tan amplio en distintos subgéneros que permitan una mejor visión del conjunto. Y es que a los japoneses les obsesiona el orden hasta en esto.

Los principales géneros que se pueden encontrar dentro del manga erótico son, a saber: Lolicon, OL, SM, Fantásticos y de Ciencia Ficción, aunque gran cantidad de veces una historia incorpora características de dos o incluso más de estos subgéneros. En estos casos, generalmente se la incluye dentro del grupo del cual toma más aspectos. De todos modos, la oferta es igual de amplia en todos los géneros, pero sí se puede destacar uno, porque impregna todos los demás, así como la mayor parte de la sexualidad japonesa: el SM.

El SM (SadoMasoquismo para los más inocentes) o Dominación es una de las tendencias sexuales que más parecen despertar la líbido de los japoneses, hasta tal punto que la mayoría de los locales y espectáculos eróticos de la noche japonesa se centran en ese tema, y se llenan a diario (o a "nocturno") con clientes ansiosos de que una linda muchacha de ojos rasgados y enfundada en cuero negro les de "caca al culo" con sus látigos, o los ate de pies a cabeza (Bondage) para someterlos (o ser sometidas) a las más refinadas torturas sexuales.

Aunque no vamos a entrar en las posibles razones de estas preferencias, lo que sí es cierto es que

Diversos ejemplos de SM y Bondage dentro del Manga

resulta inevitable encontrar elementos sadomasoquistas, sobre todo del antes mencionado "bondage", en casi cualquier manga erótico. Muchos de estos artistas se han convertido en verdaderos maestros en el dibujo de cuerdas y nudos rodeando pechos y muslos. De este modo, una gran parte de las escenas de sexo que aparecen en el manga "sukebe" (sea cual sea el género al que pertenece) están inspiradas en la violencia o la dominación, ya sea por asaltantes que pretenden violar a alguna jovencita, por compañeras de clase que torturan a una nueva y guapa alumna, o por cualquier otra excusa argumental similar. De hecho, un gran caldo de cultivo para este género se encuentra en las historias de corte estudiantil, con las escuelas superiores japonesas y las bandas de estudiantes-delincuentes como las que podían verse en Kimagure Orange Road. Y otro gran terreno abonado surge en las historias centradas en lugares de trabajo como oficinas, fábricas, restaurantes y demás, donde los jefes (o jefas) suelen abusar de sus empleados gracias a la diferencia de edad, la autoridad del puesto o cualquier otra excusa que los autores tengan a bien inventarse. Lo cual nos lleva a los dos géneros más característicos de manga erótico: el manga Lolicon y el OL.

El género Lolicon, también amplísimo, es uno de los más socorridos por los artistas, y no es más que un reflejo de otro de los "tics" de la sociedad japonesa: la obsesión por la belleza infantil y juvenil. Su nombre viene de la palabra Lolita Complex (Complejo de Lolita), y como su propio nombre indica, usa como tema principal a jovencitos/as como objeto del deseo sexual. Una gran prueba de ello es el fenómeno social quizá más relevante de Japón: los "ídolos".

Los Idol —アイドル— son artistas en general y estrellas de la canción en particular (generalmente chicas) que no sobrepasan los quince o dieciséis años, pues su mayor encanto, aparte de saber actuar, es que son adolescentes (¿a alguien le suena Legendary Idol Eriko?). Muy, muy pocos logran mantenerse en la cumbre una vez cumplidos los dieciocho o veinte años, porque lo que "idolatran" los japoneses en ellos no es tanto su talento como su edad. De este modo, no son

Aki Uchiyama ↑ **↓ Boticon**

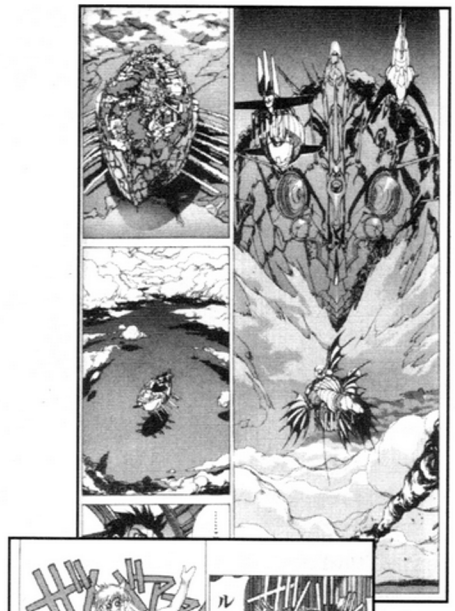
pocos los títulos de manga erótico que tratan sobre jóvenes artistas cuyo duro camino a la fama (¿cogéis el doble sentido?) está plagado por acosos sexuales por parte de sus managers, sus compañeros/as o sus incondicionales otakus. Sin embargo, el género Lolicon es mucho más amplio que todo eso, y se suele englobar dentro de él todo manga erótico cuyos protagonistas sean adolescentes (o incluso menos) o lo parezcan, como puede ser cualquier obra de Aki Uchiyama o Boticon. También este aspecto del gusto sexual japonés se ve reflejado en los títulos de la mayoría de obras eróticas: Lemon (limón), Candy (caramelo), Strawberry (fresa), Pinneapple (piña), Cotton (algodón), son nombres comunes en los títulos de sus publicaciones "H" y "sukebes", pues evocan frescura, dulzura y juventud, algo que a los japoneses parece sublevar especialmente la líbido.

El género OL, aunque menos extendido, resulta también representativo de los gustos sexuales japoneses. El término viene de la expresión Office Lady (chica de oficina), y evidentemente se centra en historias ambientadas en lugares de trabajo. En ellas, los jefes usan y abusan de sus jóvenes y guapas empleadas obligándolas a realizar toda clase de fantasías sexuales que se les pasen por la mente, bajo pena de ser despedidas, maltratadas o simplemente aprovechándose de su inocencia si son jóvenes e inexpertas. Toda empleada joven y hermosa es posible objetivo de sus superiores, desde una seria y adusta secretaria de dirección (que a veces esconde bajo su moño y sus gafas de concha "una viciosa que desea ser liberada") hasta una joven y extrovertida empleada de un McDonald's. Es recalcable que dentro de este género es muy difícil encontrar una historia en la cual los

roles masculino y femenino se inviertan, dado el fuerte predominio masculino en los puestos de responsabilidad de las empresas japonesas, salvo en las historias sobre compañeros de trabajo de la misma categoría, donde sí es bastante común que la iniciativa y la dominación corran a cargo de la mujer (reflejando de nuevo la influencia del SM). También este género posee una característica claramente diferenciadora: las mujeres representadas en estas historias suelen ser mayoritariamente mujeres ya adultas. Aunque jóvenes (es difícil que un jefe se interese por una secretaria de 58 años, por ejemplo), los autores no suelen tratar con personajes adolescentes, lo cual también es lógico si pensamos que en este tipo de historias nos movemos ya en un ambiente laboral, al cual se accede a partir de una determinada edad.

Los dos géneros restantes, aún siendo bastante más amplios que los anteriores, resultan mucho menos representativos en cuanto que se trata de temas muy abiertos, no sujetos a ninguna restricción salvo la que imponga la propia imaginación de los autores. Dentro de cualquiera de los dos se pueden encontrar infinidad de historias con gran influencia de los géneros anteriores, e incluso algunas cuya única diferencia con el género Lolicon u OL estriba en que están ambientadas en mundos fantásticos o futuros. Del mismo modo, la amplitud de los temas hace que estos géneros sean los que más posibilidades ofrecen al autor de desarrollar toda una saga con unos personajes ricos en detalles y relegar las escenas de sexo a un segundo o tercer plano, meros toques "H" que salpican la trama, o bien dedicarse a introducir unos hermosos pedazos de carne cuya única razón para existir parece ser la de servir de muñeca hinchable a monstruos llenos de tentáculos (todos ellos fálicos) o plantas mutantes gigantescas (de estambres un tanto hiperdesarrollados), o mejor aún, robots de todas las formas y colores empeñados en demostrar a sus amas la gran fidelidad de su diseño al original humano (mejorando lo presente).

Algunos de los mangas eróticos de ciencia ficción o fantásticos se cuentan entre las mejores obras del cómic japonés. Sin irnos demasiado lejos, todo el mundo ha oído hablar a estas alturas de obras como *Bastard!* o *Legend of Lemnear*, de erotismo ligero pero muy presente, por no poner el típico ejemplo de *Urotsukidôji*, esta última mucho más "sukebe". Sin embargo, muchas otras obras, como *Virgin Saga*, *Buster Deringer* o *Hyper Att-chan*, alcanzan también gran calidad,



↑ Bastard! ↑

↑ Virgin Saga

↑ Hyper Att-chan

ya sea en el dibujo, en la historia, o en ambos, demostrando que no por tratarse de historias de marcado corte erótico su trama debe limitarse a (tómese nota, que de éstas también hay bastantes): chica deja casa para buscar a chico aventurero y encuentra posadero que la viola, del que escapa penetrando en un bosque encantado que la viola, tras salir del cual es capturada por unos mercaderes que la violan y la venden como esclava a un harén donde es violada hasta que el mago de la corte se fija en ella y la declara de su exclusiva violación, tras lo cual el joven aprendiz del mago decide llamar a sus amigos para violarla y se topan con el chico de la chica que se ha hecho ladrón y ha entrado junto con su banda en el palacio con la intención de robar y violar (sobre todo violar), y juntos se dedican a robar y a violar (sobre todo a violar) hasta que el chico se da cuenta que entre ocho compañeros están violando a su antigua novia, en el preciso momento en que el mago regresa de violar jóvenes doncellas en la ciudad y los convierte a todos en cabras (a las que después violará, porque resulta ser zoófilo).

Dentro del género de fantasía y el de ciencia-ficción, sin embargo, sí merecen destacarse dos subgéneros comunes a ambos, o al menos los elementos que los definen, por ser especialmente representativos: el que incluye componentes o personajes sobrenaturales (que por supuesto, en el caso que nos ocupa, tienden a dedicarse exclusivamente a violar a jóvenes humanas), entre el cual podría contarse la propia Urotsukidôji, Wicked City, High School Invasion o La Blue Girl entre otras muchas, a medio camino entre fantasía y ci-fi, y aquel que introduce un tipo de personajes muy del agrado de los japoneses: chicas con características felinas. Este último subgénero merece especial atención, pues está dando obras de bastante calidad en los últimos tiempos tanto por lo efectivo del dibujo (lo que más apasiona a los japoneses son las jovencitas encantadoras, y ¿qué más encantador que una chica con rasgos de gatita?) como por la sorprendente moldeabilidad de dichos personajes. La causa principal de la pasión por ellos (mejor dicho, ellas) deriva directamente de los primeros relatos de fantasía, en los cuales se comenzó a representar a los elfos como humanos esbeltos y de largas orejas casi gatunas. Evidentemente, por ser esta raza la supuestamente más bella, comenzó a hacerse popular entre todos los autores, y al generar aventuras más y más eróticas, el peso de la acción "sukebe" comenzó a ser asumido por las mujeres elfas, que eran por su mayor belleza las que atraían la atención de cualquier posible agresor sexual. Poco a poco el protagonismo de toda historia erótica ambientada en un mundo de fantasía recaía en el personaje de la elfa, si lo había, o de las hadas, que solían asumir formas élficas a pequeña escala (claro ejemplo de ello son obras como Fairy Fetish, Bondage Fairies o Blade). Eventualmente, se ha ido asociando la idea de belleza o delicadeza en esta clase de historias a este tipo de personajes, y añadirle características gatunas ha sido sólo el paso lógico a seguir para poder escapar de las restricciones que el mismo género fantástico impone a esta clase de personajes. De esta forma se obtiene un arquetipo de personaje femenino, con gran apetito sexual

(gracias a su parte de gata), y con un encanto inherente a su aspecto.

Por supuesto, puestos a buscar, se pueden encontrar decenas de clasificaciones dentro de estas, pero aquí no se trata de dar ningún tratado exhaustivo lleno de divisiones y subdivisiones, sino de ofreceros una idea general del panorama actual dentro del manga erótico, ¡y lo he hecho muy bien! (si no me lo digo yo...). En el próximo número haremos un (pequeño) repaso por los autores "h" y "sukebes" más representativos dentro del mundo del manga. Mientras tanto, intentad no quedaros bizcos con los 3-Ds del Angel de U-Jin.

¡¡Viva Mutenroshi!!

The JavHunter

(trying to avoid a pair of horny dogs of sex gone berserk)

DRAGON

Los Guerreros de Plata

¿Un campeonato de lucha organizado por un multimillonario llamado Mesobra Eldinero? ¿Realizado para el disfrute de su hijito Dolar? ¿En el que irrumpen unos poderosos guerreros reducidos hace miles de años por los Kaiohs? Éste es el argumento central de *Los guerreros de Plata*, el nuevo film de Dragon Ball Z.

El film *Dragon Ball Z Ginga Girigiri!! Butchigiri no sugoi yatsu*, que acaba de aparecer en España con el título *Los Guerreros de Plata*, editado por Manga Films dentro de su línea Anime Vídeo, fue estrenado el verano de 1993 en la Toei Anime Fair (edición de verano) junto a dos películas más, de *Yu Yu Hakusho* y *Dr. Slump*.

Este film nos cuenta cómo el multimillonario Mesobra Eldinero organiza un maxicampeonato de artes marciales para regocijo de su hijo Dolar. Mister Satán aparece como el campeón máximo (siendo en realidad el patán máximo), y el finlista deberá enfrentársele. Satan está como unas castañuelas, hasta que se entera de que en este campeonato también participan Trunks, Piccolo, Ten Shin Han, Krilín y Gohan. A partir de este momento intenta escaquearse a toda costa. Tras las eliminatorias, tan sólo quedan para la final Gohan, Trunks, Krilín y Dosukoi, un luchador de sumo (Piccolo ha abandonado el combate que tenía contra Krilín al ver que éste no daba la talla). Para realizar la prueba final, accederán a distintos escenarios en los que a cada luchador le espera un guerrero intergaláctico invitado por el señor Mesobra (en realidad, son discípulos de Mister Satán, pero se lo tenían tan callado que me lo ha tenido que decir Javi). Sin embargo, éstos han sido suplantados por unos terribles luchadores neutralizados hace mucho tiempo por los Kaiohs, liderados por Boujack. Una terrible batalla se avecina, y ningún ser viviente va a ser capaz de cambiar su curso...

Esta película es un poco corta; creía que era más larga por lo que había leído de ella y las fotos que había visto. Quizá por esto tenga yo la impresión de que los acontecimientos van muy deprisa. Parece que el guión se ha sacrificado, comprimido en un film de 50 minutos, para lucirse Toei Animation en la animación más espectacular que ha tenido una película de Dragon Ball Z. La fluidez de algunas escenas es realmente sorprendente, el coloreado es potente y preciso, y el lápiz de los cels, de los animadores del Studio Tabac, es perfecto. Las proporciónes de los personajes también lo son... pero ahora siguen los cánones del diseño de personajes de Sane Maeda. El trabajo de cámara está muy cuidado, y se trabajan mucho las escenas a cámara parada, abusando un poco, lo cual no es malo pues son muy espectaculares *(las escenas a cámara parada son aquellas en las que la cámara (en este caso imaginaria, evidentemente) permanece fija, sin acompañar la acción, como por ejemplo las escenas de películas en las que la cámara se sitúa sobre la carretera y los coches se van acercando hasta pasar por encima; esto evidentemente requiere mucho más trabajo en animación, pues para lograr una sensación de fluidez se requieren muchos más dibujos que para las escenas normales—JJ)*.

En cuanto a la coreografía de luchas, parece que alguien del staff de *Saint Seiya* se ha pasado a echar una mano en este film, pues desde que aparece Boujack y sus compinches, la gente no hace más que recibir, arrastrar la cara por los escombros y las paredes y otras barbaridades diversas. Y parece que cada vez son menos los minutos de animación en las películas de DBZ en las que el bueno le está metiendo al malo y **le va a ganar**, que és cuando creo que todos nos lo pasamos mejor: cuando el bueno esquiva todos los ataques del malo (en este caso, Boujack) y le pone como una estera; en este film hay muy, muy poco de eso, lo mismo que pasó con el de Broli. Sin embargo, hay escenas muy emocionantes, como la entrada de Vegeta (lo de la espada de Trunks está muy, muy chulo: ¡chas!, la espada, ¡chas!, la vaina, ¡clinc!, envainada la espada mientras Bidô muerde el polvo), pero los pocos minutos de

©Bird Studio/Shueisha-Fuji TV-TOEI Doga

BALL Z

©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·TOEI Doga

cinta no dan tiempo para que los personajes luzcan sus habilidades. Los nuevos enemigos están muy bien diseñados, y Boujack tiene un aspecto realmente impresionante, lo cual ha calado hondo en el público japonés. Claro ejemplo de ésto es el juego de Super Famicom *Dragon Ball Z Super Butouden 2*, en el que aparecen Boujack y Zangya (la chica de este film), aparte del ya conocido por todos Broli. Parece ser que el problema del guión (en esta ocasión el de Keizo Shichizyo resulta bastante original) en las películas de *Dragon Ball Z* se arregla en los siguientes films: los dos últimos aparecidos en Japón forman una especie de minisaga con la reaparición de Broli, con lo que hay más tiempo para explicar convenientemente la historia.

En definitiva, este film es divertido, pero es tan corto que te deja con la miel en la boca. Por lo visto la moda en estas últimas películas de Dragon Ball que han aparecido en España es mostrar solamente la paliza que los "malos" le dan a los "buenos", mientras la victoria final de estos últimos se reduce a un solo golpe, dejándonos a todos con las ganas. Sin embargo resulta muy agradable de ver por su altísima calidad de animación, por lo que resulta muy recomendable, si no su adquisición, sí al menos su visionado.

Luis Alís Ferrer

UROTSUKIDÔJI III

El Retorno Del Señor Del Mal

Urotsukidôji es uno de los animes que más ha calado entre el fandom español (sobre todo el masculino), tanto por la expectación que despertó la polémica que acompañó su paso por otros países como por otras evidentes razones. De este modo, el primer lanzamiento de Cartoonia no podía tener más asegurado el éxito.

Yo dudaba poder ver pronto en castellano la tercera saga de Urotsukidôji, dado que de esta tercera parte no se conocía ningún montaje como el realizado con las partes I y II. Sin embargo, lo que más me extrañó no fue saber que iba a aparecer como una OVA de varios capítulos, como la original, sino que no iba a ser publicada por Manga Vídeo. La primera vez que vi el stand de Cartoonia en Ficomic '94 lo primero que pensé fue: «Pero bueno, ¿otro sello más? ¿Es que no tienen bastante con Anime y Strong?». Poco después, tras conocer a los responsables, lo que quedó en el aire fue el saber cómo sería el resultado final, si se mantendría a la altura de los lanzamientos de Manga Vídeo o sufriría las consecuencias de ser el primer lanzamiento de un sello nuevo, falto de experiencia todavía en este mercado.

Bien, hubo que esperar casi un año para disipar las dudas, pero ha valido la pena, o al menos yo así lo creo. No hablo de la OVA en sí, bastante más floja que sus predecesoras tanto en guión como en dibujo (la animación se salva dignamente, e incluso tiene momentos buenos), sino del trabajo de doblaje y el cuidado puesto en el lanzamiento, el cual aunque atrasado en el último momento por los típicos problemas de última hora (nota curiosa: la sintonía que acompaña al logo de Cartoonia fue, debido a las prisas, sustituida erróneamente por la de Double Dragon, para desespero de Gustavo Campos, responsable del sello) ha establecido un buen precedente. Pero hablaremos de eso más tarde, ahora centrémonos en la historia de Urotsukidôji III: El Retorno del Señor del Mal.

Varios años han pasado desde que Nagumo, convertido ya en un poderoso demonio, se dedica a arrasar el mundo para que su hijo, el Chôjin, reconstruya desde cero los tres mundos. El resto de naciones de la Tierra intenta combatirle, pero el armamento convencional demuestra no tener nada que hacer frente a su poder. Mientras tanto, entre la desolación los humanos han aprendido a sobrevivir, aunque la sociedad ha caído en un estado de barbarie donde impera la ley del más fuerte. Y el más fuerte es ahora un tal César, poderoso líder de masas en el pasado y que posee ahora el control de los últimos reductos de civilización en Japón. Gracias a los esclavos que consigue entre la nueva raza de los Makemonos (una especie de Jujinkai venidos a menos, posiblemente mestizos de makai y humanos, aunque este punto no se aclara en la saga), ha forjado un pseudo-imperio entre los restos de la civilización. En él, César cuida las dos cosas más importantes de su vida: su hija Alector y su ambición por destruir al Chôjin. Pero esta ambición no viene de nuevo: ya en el pasado utilizó sus grandes recursos

para invocar al Chôjin y destruirlo, aunque en aquel entonces el Chôjin demostró ser demasiado poderoso para ser derrotado con los métodos utilizados por César, quien lo comprobó dolorosamente.

Sin embargo, y para sorpresa de todos, el Chôjin vuelve inesperadamente a la vida, muchos años antes de lo previsto. Al aparecer Amanojaku para interrogar al Chôjin, este le dice que ha nacido prematuramente (y por tanto es muy vulnerable) debido a que ha detectado la presencia en el mundo de un poderoso enemigo, el Kyô, que podría acabar con él, y encarga a Amanojaku que averigüe todo lo posible sobre esta nueva amenaza. Así, Amano parte con la misión de proteger al Chôjin y cree encontrar al Kyô en un tal Buju, un forajido makemono. Sin embargo, hay alguien que sí sabe quién es el Kyô y dónde encontrarlo, un viejo conocido de Amano un poco desmejorado que se encuentra ahora al servicio de César. Munihaussen (ahora llamado Munchausen, pequeño gran fallo) ha conseguido alcanzar la siguiente fase en su plan, y tras despertar el poder de Gokumonkyo, el ídolo que había en el templo Kuroko, como se pudo ver al final de Urotsukidôji II, pretende usar al Kyô, todavía un recién nacido, para destruir al Chôjin. Sin embargo, puede que el makemono Buju tenga algo que decir al respecto...

Como decía antes, esta tercera parte no es la mejor de la saga, principalmente por la regular calidad global del conjunto. La animación y, en algunos pasajes, el dibujo, arreglan lo que de otra forma sería el patito feo de la saga. Esta tercera parte peca de un defecto común a gran parte de las producciones de anime secuelas de grandes éxitos: se dedica a explotar los aspectos que dieron fama a sus predecesoras, descuidando el resto. Y de todos modos, no hay que olvidar que esta OVA es una más dentro de una saga de anime «sukebe». Como en las entregas anteriores, su punto fuerte es la historia, pero no el guión en

sí, que resulta lento y en ocasiones traído por los pelos, sino la trama general, que se ubica a la perfección en los sucesos globales de Urotsukidôji y va haciendo encajar una a una las piezas que faltaban tras ver las partes I y II. Hay por supuesto momentos de puro relleno, usados para introducir escenas de sexo totalmente gratuitas, pero en conjunto la historia es más que interesante y mantiene la atención del espectador (si éste consigue no perderse entre tanta doble intención y tanto plan dentro de plan de los protagonistas). Es más, más de uno (o una) de los que la califica de anime «basura» apto sólo para «salidos» debería hacer un esfuerzo para ignorar ese enfoque para adultos y concentrarse en la historia, pues quizá descubriría que puede resultar entretenida, e incluso, por qué no, llegar a interesarle.

Sin embargo, lo mejor de estos primeros lanzamientos de Cartoonia es precisamente eso: que son primeros, en plural. Por fin podemos ver en español Urotsukidôji sin remixes, tal y como apareció en Japón (censura incluida), de forma que la historia ya no queda reducida a lo que un montador nos quiere contar, sino que aparece completa y con todos sus intríngulis (y otras cosas) a la vista. Aunque quizá lo que para algunos sea motivo de alegría para otros sea todo lo contrario. A fin de cuentas, antes tenían dos o tres por el precio de una, y ahora si quieres verla entera te has de rascar el bolsillo varias veces. En fin, quien algo quiere algo le cuesta, así al menos podremos sentir lo mismo que los fans japoneses, aunque sólo sea en lo económico.

El doblaje es muy correcto (salvo el pequeño fallo ya comentado antes de la cabecera), y si no mejora, sí al menos mantiene el nivel visto en las primeras entregas de Manga Video. El sonido de estas cintas está bastante cuidado, lo cual tiene aún más mérito si pensamos que se trata de sus primeros títulos publicados. Pero claro, habrá que esperar a sus siguientes lanzamientos para ver si la tónica se mantiene. Esperemos que sí, y que incluso lo mejoren, porque aún les falta un poco para alcanzar la brillantez de 3x3 Ojos o Mi Vecino Totoro de Manga Vídeo. El tiempo lo dirá.

The JavHunter

TALLER DE ANIMACION

Para poder terminar este Taller me tuve que llevar el Mac al Cuartel, disco duro externo y todo, y no veáis lo que pesa el condenado. Aún así, por un margen de unas horas escasas no llegué a tiempo de hacer la filmación de la maqueta. Aim Zorri. Y ahora, al grano grano:
Esto Es (más o menos) Animación.
O esa es la idea del apartado dedicado en este número a Macross Alternativo. Rosa María nos cuenta su perspectiva actual de su "Fanfiction". Iros acostumbrando al término: significa, tal cual, ficciones creadas por los aficionados. Macross Alternativo no es, ni mucho menos, la única Fanfiction de Robotech existente. En los EE.UU. son bastante habituales. Luego yo hago un recuento de los acontecimientos. Se incluye una galería de personajes, un poquito sobre la manera en que se hacen las ilustraciones, y los bocetos de Miguel y Rosa a partir de los cuales me baso. En el MangaZone que viene reanudamos la marcha.
El final de la aventura de Pilaf la tenéis en esta primera página. El próximo número retomaré alguna otra historia que quedó a mitad, probablemente. Eso o hacer un especial tramados de cómic por ordenador, que podría lograr que más de uno abandone las tramas mecánicas para siempre. Depende del espacio disponible.

Ahora, algo más personal (esto es de lo más inapropiado, pero o lo suelto o reviento): en el Fanzine Otaku Press publicado en el mismo mes que el MangaZone nº 15, en su sección de Correo, aparece un dibujo cuyo pie dice algo así como "un ambicioso esfuerzo de Juanitostein de Sevilla". Bueno. El dibujo es un boceto mío de hace más de año y medio, un estudio de vestuario para una historia que estoy cociendo, que probablemente se traspapelaría en alguna de mis visitas a la tienda Imágenes Comics; o se la dejaría a algún amigo, puede que incluso el mismísimo Jorge Riera, autor de esta gracia. Obviamente, no es un dibujo para publicar. Si hubiera mandado algo, hubiera sido algo más al estilo de mis ilustraciones de Macross Alternativo, hecho con ordenador. En cuanto a lo de "Juanitostein de Sevilla", pues es una artera maniobra de karate mental digna de L. Ron Hubbard, ante la cual me deshilacho en postración catatónica.

Lo reconozco: no me importan las críticas que el director de Otaku Press vierte de vez en cuando sobre el MangaZone o sobre mí (con esa puntería...). Sí me importa, y mucho, que se manipule material mío sin mi consentimiento, por nimio que sea, sobre todo si es con esas intenciones. El problema es que Jorge Riera tiene más, todavía. No se pierdan el próximo episodio de esta serie. Continuará, me temo.

Juan Gómez Martín

El segmento final de la loca aventura de Pilaf y compañía, a cargo del sentido del humor de Sofián. Relatos como estos le alegran a uno un mal día. Después de esto, espero que muchos de vosotros consideréis la idea de hacer más FanFicciones sobre vuestras comedias favoritas. Igor ya lo está considerando seriamente, y yo estoy considerando viviseccionarlo. ¡Regidor: panel de carcajadas!

REY DE REYES CAPÍTULO FINAL: JUSTICIA AZUL

Al activar la palanquita oyeron cómo todos los cierres volvían a sus posiciones iniciales. Abrieron la entrada del salón: en la antecámara que separaba éste del exterior —un sofocante desierto— un tuareg con bigote y sombrero de paja, amordazado y esposado de pies y manos, intentaba liberarse vanamente retorciéndose en el suelo. A su lado dos mujeres (una señora rubia embarazada con pamela blanca, y una atractiva jovencita morena que lloraba escandalosa-mente), estaban atadas espalda con espalda por una cuerda gruesa y resistente.

Para Pilaf fue como agua caída del cielo.

—Ju, ju... pero qué tenemos aquí...

—No se lo monta mal el beduino éste —añadió Mai con sorna.

Ante la visión del dueño del palacio todos quedaron inmóviles, silenciosos, con los músculos en tensión. La joven rompió a llorar con redoblada intensidad.

—¡Vosotros dos! La próxima vez mirad mejor a quién amordazáis. ¡Quitadle las esposas!

—¡Será un placer, Eminencia!

Soba y Mai comenzaron a arrastrar de la cuerda a las dos cautivas, con alborozo.

—¿¡Pero queréis dejar de hacer el subnormal!? —chillaba el Caudillo.

—¿Eh...? ¡Ah! ¡Ya! Usted disculpe...

Tras liberar a todos, les hicieron entrar en el gran salón a punta de pistola. La útil palanquita selló la suerte de los confundidos "huéspedes".

Su Alteza se paseaba con seguridad, lentamente, por delante de los tres prisioneros, como pasando revista a las tropas que nunca tuvo.

El tuareg se adelantó un poco y, acuclillándose, le dijo a Pilaf con el ceño fruncido:

—Escucha, enano: venía desde la ciudad, con mi familia en el coche, atravesando kilómetros y kilómetros de desierto para visitar a unos parientes míos, cuando al divisar tu maldito palacio decidimos acercarnos hasta él con la intención de descansar un poco, confiando en la hospitalidad de sus moradores. Como resulta que evidentemente ha habido un error, ahora tú y tus mal educados sicarios nos vais a permitir volver al jeep que tengo justo afuera; montamos en él y nos abrimos. Fin del conflicto. ¿Te enteras? Ah, y además ésa de ahí —concluyó señalando a su morena acompañante— no es mi mujer, sino mi hija. Te sugiero que nos pidas perdón, pues aunque no sé a quiénes esperabas, y creo que no quiero saberlo, está claro que con nosotros has metido la pata hasta el fondo.

Pilaf le miraba boquiabierto, como si le costara procesar toda aquella cantidad de información.

Repentinamente, con un movimiento seco, enganchó al tuareg con dos dedos de su mano derecha por las fosas nasales.

—¿Enano? ¿enano? ¿quién es aquí el enano? —clamaba mientras le retorcía la nariz.

—¡Uaaaaah!

—Pero, ¿de qué enano me hablas? ¿Dónde hay un enano? Yo no veo ninguno. ¿Vosotros veis alguno?

—Oh, no, Señor... —se apresuraron a constatar sus sirvientes.

—¡Suelta a mi papá!

La chica comenzó a aporrear con los puños la gorrita de Pilaf. En una fracción de segundo, Soba la derribó sonoramente practicando una vistosa llave. La pobre volvía a llorar desconsoladamente.

—¿¡Pero será posible tamaña humillación!? ¿Será posible? —bramaba, llevándose las manos a la dolorida cabeza.

La señora rubia había sacado del bolsillo unos pañuelos de papel con los que intentaba atender a su marido.

Fue en ese momento cuando los tres visitantes se hicieron a la idea de en qué situación se hallaban realmente y con qué tipo de gente estaban tratando.

Mai se acercó a su jefe y le susurró al oído:

—Señor, os habéis dado cuenta... bueno... no sé si os habréis fijado en que...

—¿Síiii?

—...ésa está embarazada.

Pilaf casi se cae del susto.

—Pero, ¿qué dices? ¡Qué dices! ¡Está grávida! Grá-vi-da. ¿Entiendes?

—Sí, sí. Oh, claro que sí. Era eso lo que quería decir...

—Bien... ¡He de hacer rápidamente algo con vosotros!— dijo dirigiéndose repentinamente a la horripilada tríada—. Pero... ¿qué, exactamente? Hmm...

Un hilo de baba caía desde su labio inferior, acumulándose en la golilla y humedeciéndola.

Soba se apartó del grupo, elevó las patas con alegría y propuso:

—¡Pienso que podríamos hacer un juicio!

El Filósofo Mayúsculo volvió del tercer plano de abstracción en el que estaba sumido con un rictus de cólera.

—¿Tú piensas...? ¡Tú piensas! Ahora, resulta que hasta piensas. No tolero que alguien piense en mi presencia... ¿lo sabes, verdad? —preguntaba sombríamente.

—¡Uy, sí, Señor Pilaf! Perdón... se me escapó... yo... —el desdichado retrocedía asustadísimo.

Su amo tiró una cápsula hacia el techo, que se materializó en el aire.

Sobre sus brazos ya posicionados cayó una potente ametralladora de la que colgaba, como una serpiente hostil, la imponente ristra de municiones.

Con un simple movimiento del dedo Pilaf vació sobre Soba todo el cargador. Quinientas balas escupieron quinientos casquillos, enterrando literalmente al pistolero más rápido a este lado del desierto bajo una pequeña montañita. El aire pareció mutarse en humo.

Todos permanecían con los oídos tapados y los ojos apretados aun después de la última detonación.

Soba, completamente agujereado, con la lengua afuera, los ojos en blanco y los pantalones mojados, cayó de espaldas como un saco de patatas.

Una de sus piernas temblaba incontroladamente.

Pilaf salió de su tumba, tiró el arma y exclamó:

—He decidido ya qué es lo que va a pasaros —les hizo saber muy serio, a sus tres cobayas, que lloraban aterradas—. ¡Haremos un juicio!

Todos cayeron de culo.

Sacó un mando a distancia del bolsillo y pulsó unos botones. Unas manos mecánicas surgidas del techo recogieron la comida de la mesa tan rápidamente que apenas podían verse. Al terminar, reaparecieron con una toga y una dantesca peluca de juez con la que le vistieron. También cubrieron la mesa con un tapete negro y colocaron hasta el macito de madera, antes de retirarse.

—¡El juicio va a celebrarse! Tú, anúnciame.

Su fiel colador se levantó como pudo y dijo con voz entrecortada:

—Damas y caballeros, se inicia la vista. Preside el honorable juez Pilaf. Se les recuerda a los acusados que se hallan ante la máxima instancia judicial, por lo que su fallo será inapelable.

—¡Todavía no hemos empezado y ya anticipas mis fallos!

—No, Juez Supremo... no me refería a eso... —Soba sollozaba, desquiciado.

—Da igual, da igual. Te perdono, pero procedamos. Estoy tan impaciente...

Dando un golpe con el mazo comenzó a hablar.

—Antes de nada y como muestra de respeto, todos los acusados se quitarán el sombrero ante mí —dijo con un tono de voz forzadamente neutral.

La familia no vaciló y se descubrieron las cabezas. En las manos un sombrero de paja, una pamela anudable al cuello por dos tiras de seda y una triste diadema de plástico.

Pilaf pareció contentarse con esto pero, tras su conformidad inicial, la sombra del disgusto volvió a instalarse bajo la peluca.

—¿¡Es que no me habéis oído!? ¿¡Es que me queréis sacar de quicio!?

Los susodichos ya no sabían qué hacer con los sombreros y diadema. Con los nervios a flor de piel, se movían parecía que ejecutando un desacompasado baile.

—Pero Señor Juez, ¡hemos obedecido su orden! ¡Mire, mire!

Todos agitaban los sombreros vigorosamente, como si Pilaf se fuera de viaje y ellos asistieran a la despedida.

Corriendo hasta la baldosa anterior a la de los pies de la señora, tomó de nuevo el mando a distancia y pulsó unos botones. Un pistón hidráulico elevó la misma hasta situarle a su altura. Sus caras quedaron a escasos centímetros la una de la otra.

La buena señora estaba tan asustada que ni podía tragar saliva.

—Dije que os quitárais el sombrero.

—Pero si los tenemos en la mano...

—Todos me oyeron decirlo. Y sin embargo os empeñáis en disgustarme. ¿Por qué? Creo que lo dejé bien claro.

—Por el amor de Dios, si nos los hemos quitado... ¿Quién no lo ha hecho? ¡Dígamelo, dígamelo!

—Su hijo no se ha quitado el sombrero —articuló lentamente. Las palabras le caían de la boca deformadas por los dientes apretados, su corto dedo azul señalándole al vientre.

—¡¡Pero qué dice!! —gritaron al unísono.

—Su hijo no se quitó el sombrero. No es culpa mía si se obstina en desafiarme. Quiero que también se lo quite. ¿Me entiende?

Le hizo un gesto a Mai y ésta le lanzó por los aires su arma de fuego, una Magnum 45 maciza, pesada, fría y oscura como el beso de un cuervo. Atrapándola hábilmente, le hizo dar tres giros con el dedo y le apuntó con ella a la barriga.

—Tiene diez segundos para que su hijo se quite el sombrero, señora. Diez. Nueve. Ocho. Siete. Seis.

—Oh, no, no, no... por favor, no lo haga... se lo suplico...

—Cinco. Cuatro. Tres. —Retrasó el percutor. Clic.

—¡Por favor! ¡No! ¡Haré lo que me pida! ¡Todo lo que me pida!

—Sólo quiero que su hijo también se quite el sombrero. Dos. Uno.

La señora aspiró entonces todo el aire que pudieron contener sus pulmones y lo expulsó con un último alarido, chillando:

—¡¡Mi hijo no tiene sombreroooooo...!!

A la vez que Pilaf atronaba igualmente:

—¡¡Yaaaaaa...!!

Los dos gritos se confundían y prolongaban interminablemente, nacidos al límite del colapso sanguíneo.

—¡¡...oooooo...!!

—¡¡...aaaaaa...!!

Cada segundo que pasaba ambos sonidos se tornaban desesperadamente agudos, quebradizos, pero siempre continuos.

—¡¡...uuooo...!!

—¡¡...eeaaa...!!

Ella se puso azul, y él, más azul.

Al borde del reventón auricular, emergió Mai entre ambos colocándoles sendos equipos de oxígeno en la cara y acallando por fin aquel sonido inhumano.

La señora y él cayeron de espaldas a la vez, la una hacia la izquierda y el otro hacia la derecha.

Pasaron unos momentos. Pilaf se levantó sonriendo, rascándose la nuca traviesamente y secándose la frente con un pañuelo estampado con caras de gatitos felices, ante la todavía espeluznada mirada del resto de los enjuiciados.

—Pues es verdad. Si no tiene, ¿qué se va a quitar?

La mujer intentó allegarse a él con instintos asesinos, pero los demás se lo impidieron a duras penas.

—Bueno, bueno. ¡El juicio ha de empezar de verdad! —anunció con absoluta seriedad, tras devolverle la Magnum a Mai.

—Señor Juez —dijo el tuareg con cautela—, si de verdad va a disponer de nuestras personas y vidas, al menos podría decirnos quién es usted...

—¿Que quién soy? Yo soy vuestro Rey. Siempre lo he sido, aunque vuestras mentes de mosquito nunca lo hubieran sabido. Y siempre lo seré, porque el Rey se preocupa de sus súbditos y jamás les dejará abandonados a la potestad de quién sabe qué loco sediento de poder.

Mientras pronunciaba estas palabras con los ojos cerrados, se imaginaba el país en el que reinaba semejante a su semblante, al igual que el mismo continente.

Finalmente el mundo adquiría la forma de su cara, y hasta la galaxia entera era su viva imagen. (Si algún día una civilización extraterrestre llegaba hasta ellos, sabrían desde el principio quién era allí el Rey y le rendirían cumplido homenaje. Sin duda se sumarían gustosamente a la adoración más grande y extendida del cosmos).

—Así que comenzaré por explicaros las fases del proceso. Hasta ahora, casi siempre habían sido las siguientes: ejecución, condena y el juicio propiamente dicho. Pero como por experiencia sabemos que este procedimiento judicial, aunque es muy justo, no es nada divertido, invertiremos el orden del mismo (y hago saber que no servirá de precedente en el futuro). Ahora el turno del fiscal.

Soba, luciendo una cínica sonrisa —perfecta copia de las que tanto le impresionaron en aquellas películas de abogados— se dio un paseíllo ante los tres y preguntó con indiferencia:

—¿Dónde estaban ustedes la noche del 19 al 20 de junio de hace quince años?

—Pues... la verdad... yo no me acuerdo —confesó el tuareg.

—Eh... yo tampoco... —concedió la madre.

—Yo estaba con mis padres, supongo.

Bastó esto para que la abogada defensora se dirigiera enseguida a ellos, señalándoles con un dedo tembloroso de cólera.

—¡Ajá! ¡No lo sabían! ¡Esto evidencia su culpabilidad! Señoría, me gustaría que se considerase este hecho como prueba A.

—Aceptada.

—E igualmente el hecho de que mentían (pues su hija lo recordaba perfectamente) como prueba B.

—¡Oye! Yo no he dicho eso —protestó la aludida.

—Defiéndase cuando se le dé la oportunidad de hacerlo, señorita. Queda aceptada la segunda prueba. ¿Tiene preparada el fiscal alguna cuestión más?

—No, Señoría —respondió Soba, satisfecho—. Creo que la verdad se ha impuesto y todos hemos visto la luz.

—Es el turno de preguntas de la abogada defensora.

Mai se plantó decidida enfrente de los reos, dando la espalda al Juez, toda dispuesta a hendir sus garras verbales hasta el fondo de aquellos tres cerebros.

Pero justo entonces se quedó petrificada, se giró en redondo y de un salto hacia atrás se alejó de Pilaf, que, con curiosidad, le había levantado la gabardina metiendo la cabeza por debajo.

—¿¡Pero qué clase de pervertido es Su Señoría!? —gritó enojada, mostrando unos dientes grandes y afilados.

Pero su enfado fue transformándose progresivamente en miedo a medida que Pilaf hablaba.

—¿Cómo... pero cómo te atreves, desgraciada...? ¡Impúdica, descarada! Te exhibes lujuriosamente ante mí para pretender mis favores en el juicio... ¡cuando sabes que te lo tengo prohibido!

—¡Lo—lo siento, no volverá a suceder...! Créame, se lo suplico...

—¡Ah, no! ¡Eso no! ¡No he de perdonar tamaña afrenta a mi rectísima moral!

Tras cavilar un rato, sacar una cápsula, volver a guardarla, volver a pensar, tener el mando en las manos y acabar por no usarlo, entrecerró sus ojos ladinamente y un inquietante fulgor anidó en ellos para extinguirse casi enseguida.

—Mai, acabas de ganar tu primer juicio —señaló con odio mientras se quitaba la toga.

—¡Gyaaah! ¡Nooo! ¡No, por caridad! —imploraba retorciéndose sobre el suelo, pataleando histérica—. ¡Pégueme! ¡Martiríceme! ¡Sáqueme la lengua! Pero no permita que sea manchado el buen nombre de la justicia. ¡No puede ser tan cruel!

En esto Soba se acercó, rencoroso, a los confusos recién absueltos, y les hizo saber con un tono de voz glacial:

—La próxima vez... os destrozaré.

Los componentes de la pasmada familia intercambiaron miradas para, acto seguido, comenzar a abrazarse entre ellos, dando saltos y gesticulando alegres.

—Os perdono, sí —les comunicó Pilaf, adquiriendo el ademán marmóreo de una estatua clásica—. Pero con la condición de que prometáis llevar noticias mías al resto de la humanidad, pues al ser testigo de vuestra ignorancia, temo que pueda quedar aún alguien en la Tierra que desconozca de quién es súbdito.

—¡Pero Señor... eso es imposible! ¡No diga esas cosas! —intentaban convencerle Soba y Mai.

—Sé que puede resultar difícil de aceptar, mis amigos. Pero si he de ser un buen Rey, lo he de ser para todos, y por eso mismo he de preocuparme de llegar a mis gobernados por muy lejos que se encuentren de mí —dijo con noble gesto.

Todos quedaron en silencio, abrumados ante estas palabras que les parecieron tan sabias.

"Quizás este hombre no esté tan loco como yo creía" —pensó la mujer rubia—. Postrándose ante él con los ojos húmedos le dijo:

—¡Apreciado Señor! ¡Prometo que cumpliremos vuestro deseo! ¡Nosotros seremos sus mejores apóstoles! ¡Gracias por dejarnos vivir! Se lo agradecemos muchísimo cada uno de nosotros.

No conforme con esto, añadió emocionada:

—¡Y estoy segura de que, si pudiese hablar, esta criatura que flota en mi seno también le daría las gracias!

La cara de gozo de Pilaf se mudó entonces en una esperpéntica expresión de horror y dolor. Retrocedió como herido por una bala, trastabillando.

Soba y Mai se dirigieron a las esquinas inferiores del salón, uno en cada una, y se llevaban las manos a la cara, de espaldas a todos, nerviosos y sonrojados como granadas maduras.

Los tres "invitados" asistían sorprendidos a esta incomprensible reacción, inseguros de lo que sucedía, pero convencidos de que se trataba de algo malo para ellos.

—¡Maldita seas! ¡Malditos seáis todos! ¡Ahora os tendré que castigar! ¡Os mataré, sí, os mataré! —vociferaba el Gran Rey.

—¿Pero qué... qué...?

—¡Dijiste una picardía! ¡Manchaste para siempre la pureza de este palacio! Ahora tendremos que huir de aquí, pero vosotros moriréis con él, os lo aseguro.

—¿Se puede saber de qué estás hablando, condenado sapo esquizoide? —estalló la chica.

Pilaf se llevó las palmas de las manos a las orejas y gritó de odio.

—¡Psst, pssst! —Mai, haciendo señas desde el fondo, sacó un cartel en el que leyeron: "CRIATURA QUE FLOTA EN MI SENO".

—¿Quiere decir que no tendríamos que haber dicho eso? —preguntó el tuareg—. No entiendo nada. ¿Y qué, si lo hemos hecho?

Otro gañido desgarrador le convenció de que definitivamente se trataba de algo malo.

Entonces calló de golpe y se dirigió con parsimonia al fondo de la estancia, hacia un extraño cuadro al óleo que representaba a un niño con los pelos de punta sujetando un bastón, y en el que había clavados dos o tres dardos.

Abriéndolo a modo de portezuela, se descubrió una caja de seguridad. Comenzó a introducir la clave alfanumérica.

—Por tercera vez tendremos que buscarnos un desierto... ¡mierda! —susurraba.

Extrajo una maleta de su interior y la posó sobre la mesa. Click, clack.

—Ajá...

Dentro de ella había cápsulas, muchísimas, de diferentes colores y tamaños: desde algunas como dedales hasta otras como botellas de dos litros. En su parte superior interior se extendía un panel indicativo con barritas de colores pintadas y otras especificaciones.

Tras cerciorarse de que todo se hallaba en orden, miró hacia Soba y Mai, diciendo simplemente:

—Nos vamos.

Ellos extrajeron sendas cápsulas del bolsillo y se dispusieron a tirarlas, pero su jefe les detuvo con un gesto.

—Esta vez será distinto —les hizo saber.

Tiró la número 26: ¡¡BOOM!! El espeso humo blanco fue disipándose poco a poco, dejando entrever la sombra difusa de una voluminosa máquina.

"Es el helicóptero más bonito que he visto en mi vida" —pensaba el tuareg al admirar aquella dinámica, ese diseño, el virtuosismo técnico (que de alguna manera dejaba adivinar todo el conjunto) transferido por su talentoso creador; aun parecía tener vida y personalidad propia esta perfecta máquina de volar que se le mostraba. Sin duda la obra de un genio.

La luz parecía querer atravesar las ventanas sólo para comulgar con él. El destello de su cabina en combinación con los reflejos de pintura metalizada gris y negra, vestían de etiqueta la tecnología más noble.

Todos lo contemplaban con pasmo.

—Es maravilloso —se vio forzado a decir el tuareg.

—Una de mis mejores obras.

Pilaf avanzó hasta el helicóptero. Dejó dentro de él la maleta y deslizó sus dedos por el esmalte, satisfecho. Miró orgulloso una de las dos estrellitas rojas que el ingenio lucía en los lados, en cuyo centro se leía una pequeña P blanca.

—Estas diminutas manos han creado muchas cosas... pero nunca me ha dicho nadie que le habían gustado, ¿sabéis? Siempre he intentado hacerlo todo lo mejor que he podido... y jamás tan sólo me han dedicado una palabra de reconocimiento nacida del corazón. Hasta ahora.

Los allí presentes permanecieron en silencio.

Justo entonces la voz pareció quebrársele y comenzó como a llorar. Los demás agacharon la cabeza con lástima. El raposo sonido intermitente fue ascendiendo cada vez más fuerte, y pronto se dieron cuenta de que lo que estaba haciendo Pilaf era reír. Reír cruelmente.

—Es curioso —cacareó—. Alcanzar a ver la perfección poco antes de morir. Raspar con las uñas la puerta de la salvación sólo para caer en el profundo negro hoyo del olvido eterno. Esta paradoja creo que hace más ácida mi venganza y victoria... sí, puedo saborearla.

La desquiciada compañía se adentró en la amplia carlinga y, poco antes de cerrarla, Pilaf se dirigió a los tres infortunados diciéndoles:

—No alabéis mi obra. Alabadme a mí, por no haberos ejecutado antes.

Y acto seguido les arrojó una última cápsula. ¡Bom!

Vieron que la cajita negra surgida de la nada hizo "piip". Entonces se deslizó su pestaña, dejando al descubierto aquella horrible pantalla rectangular azul de cristal líquido. Los dígitos comenzaron a bailar. Era una cuenta regresiva.

Miraron en la pantalla y leyeron 04m 56s a la vez que el rotor y las aspas iniciaban su giro.

Los ocupantes del helicóptero les observaron sonrientes.

Si bien la hélice apenas hacía ruido, el tuareg y su familia corrieron a ocultarse del remolino bajo la robusta mesa al otro extremo del salón. Los cristales de las ventanas saltaron hacia fuera. Con un zumbido el techo se dividió en dos por el centro, mostrando sendas filas de dientes que hasta entonces permanecían encajadas de modo invisible. Desplazándose suavemente ambas mitades en sentido opuesto sobre los rieles de las largas paredes laterales (camuflados como si de la última hilera de bloques de piedra se tratase, justo por encima de la elevada fila de ventanas), se separaron lo bastante como para que la potente máquina ascendiera sin problemas y lograra alcanzar el exterior.

Aún estaba comenzando a cerrarse el tejado cuando la chica morena, desesperada, corrió hacia el artefacto. Leyó 03m 20s. Intentó cogerla con cuidado y levantarla, pero era pesadísima y no la pudo mover.

—Pero ¿¡qué haces!? —gritó su padre.

—¡Intento, no sé, tirarla por esas ventanas sin cristales! ¡¡Pero no puedo con esta mierda!!

Él acudió en su ayuda, con idénticos resultados.

—Parece de plomo... ¡No, es algo mucho más pesado! ¡Es imposible!

La caja indicaba 02m 40s.

—Además —sollozó el tuareg— aunque pudiésemos tirarla por la ventana moriríamos igualmente. Si es tan potente como para destruir todo esto... ¡ojalá pudiésemos trepar hasta allí de algún modo...!

La mujer rubia se paseaba nerviosísima por el centro de la sala, con los dedos de su mano derecha sobre la nariz.

—¡¡Vamos a morir!! ¡¡Vamos a morirnos!! ¡¡No quiero morir!!

La chica morena se agitaba en el suelo mientras chillaba.

—¡Calla! ¡Cállate!

Sólo se oían los pasos de la mujer sobre las baldosas.

Ahora su padre también gritaba, arrodillado ante la cajita, que veía marcaba 01m 07s.

Todos sudaban como cerdos. Sin embargo Pilaf, en su helicóptero, absolutamente relajado, observaba su antigua morada por última vez con cierta melancolía, mientras chupaba un caramelo de eucalipto.

—¿Cuánto falta?

—45 segundos, Señor.

—Amo, permanecer tan cerca de la mansión podría ser peligroso —sugirió Mai—. La onda expansiva dañaría la nave, quizás muy seriamente.

—Sí, es cierto. Aquí no hay nada más que ver. Vayámonos ya.

El visor indicaba 00m 40s.

Repentinamente la señora rubia cesó de caminar. Se le iluminó la cara y susurró:

—Definitivamente son idiotas. ¡¡VAMOS!!

Su hija y su marido, hechos un ovillo en una esquina, creyeron morir de alegría cuando ella simplemente accionó la palanquita situada al lado de la puerta, algo pequeño agazapado en sus mentes hasta ese mismo instante. ¡Clak, shak, clak!

Corriendo como locos, atravesaron la antecámara en la que estuvieron inmovilizados. La puerta que daba al desierto seguía abierta, claro, y ciegos de ansiedad montaron en el jeep.

Ni siquiera vieron al helicóptero de Pilaf sobre sus cabezas alejándose cada vez más.

Las llaves continuaban puestas. El coche quemaba como una caldera. Contacto. Pedales. Velocidad.

Tras 25 cruciales segundos de potencia al máximo, casi destrozando las marchas, la bomba explotó. Fue brutal. El feudo de Pilaf dejó de existir instantáneamente.

Pareció que un trozo de Sol quemaba el desierto.

Sintieron cómo una ola de calor, ruido y fuerza física les golpeaba por detrás con fuerza.

Algunos pedazos de piedra cayeron pesadamente más allá del lugar donde se hallaban en ese momento: por suerte, ninguno les impidió seguir huyendo como alma que quiere llevarse el diablo.

Al sentir el estallido, Pilaf y sus acólitos lo celebraron con estruendosas risotadas. Si se hubieran tan sólo vuelto hacia atrás para observar la traca final, habrían visto a un jeep alejándose a toda pastilla de aquel infierno, dejando tras de sí un par de profundas estelas paralelas en la arena; y a buen seguro que el fin de los evadidos hubiera sido muy distinto. Pero Pilaf no tenía siquiera interés en presenciar el momento de la detonación. Prefería saber que, cuando él se diera cuenta, a sus espaldas ya habría sucumbido (junto con el templo mancillado) toda aquella pandilla de renegados, de apóstatas: no eran dignos ni de su atención. Siguieron riendo histéricamente mientras se dirigían rumbo al Sol. No podían imaginar que, aún a no mucha distancia, en dirección opuesta, la misma escena se repetía dentro de un enloquecido todo terreno.

—¿Y ahora qué, Soberano Señor? —preguntó sonriendo Mai.

—Ahora saldaremos una antigua cuenta pendiente, amigos míos —susurró lentamente mientras acariciaba en su regazo una curiosa, preciosa bola de cristal ámbar con siete estrellitas en su interior, y que nadie sabía de dónde había sacado.

FIN

1994 Sofián Sabe El Leil
Santiago de Compostela / Alcázar de San Juan
El personaje de Pilaf, como los restantes personajes de la serie Dragon Ball, es © Shueisha/Bird Studio

IMPRESIONES DE UN ESCRITOR NOVEL

Me pidió Juan que os explicara cómo surgió Macross Alternativo. Normalmente conocer la fase de creación de una novela puede ser interesante, quizá para que comprendamos por qué el autor ha enfocado el tema de una determinada manera, para que compartamos con él el objetivo que perseguía cuando la planificó o simplemente para que nos acerquemos un poco más a él como persona. Macross Alternativo fue el resultado de una desilusión, un intento de modificar un futuro que se me aparecía triste y sin sentido.

Una confesión: es cierto que hay muchos errores en mi fanfiction y ello es debido a que no vi la serie completa. Mi objetivo no fue otro que intentar modificar el final de algunas historias paralelas cuyo desarrollo no me parecía justo. ¿Por qué Ben Dixon (Shator) tuvo que morir? ¿Cómo tuvo Hikaru Ichijo (Rick Hunter) el mal gusto de cambiar (¡si viérais "Macross: Love, Do You Remember?", lo comprenderíais) una Minmei dispuesta a dejar su carrera de cantante por una Lisa Hayes (Misa Hayase) agobiada por su pasado y las responsabilidades? Incomprensible.

Me enamoré de los personajes tras ver la serie, eso fue un incentivo suficiente para que cogiera mi máquina de escribir y casi sin pensar diera rienda suelta a mi imaginación. Al principio no había ningún guión previo que seguir ni tampoco ningún tipo de planificación, simplemente mi intuición. Sinceramente, no os lo recomiendo a no ser que tengáis muy claro qué es lo que queréis contar y cómo. Es muy útil hacer un diseño de personajes con sus características más determinantes y un bosquejo de los tres primeros capítulos con las tramas que guiarán el grueso de la historia. ¿Qué problemas váis a plantear? ¿Qué personaje será el determinante, el que introducirá el resto a través del cual se enganchará el lector con la historia —quizá aquel que os caiga mejor, aquel que veáis con más carisma, o aquel con el que os sintáis más identificados? ¿Qué queréis contar y cómo váis a contarlo (en primera persona, a través de un narrador omnisciente, a través de un tercero secundario)? Creo que lo prioritario es saber relatar una historia a través de un estilo sencillo y sincero.

Uno de los problemas que más difícil me fue solventar fue el recordar todos y cada uno de los vericuetos en los que había introducido a mis personajes. Si de hecho planteáis una historia de este estilo, es decir, relatando dentro de un mismo capítulo y a modo de escenas independientes lo que les va sucediendo a los distintos personajes, se podría utilizar un cuaderno de notas cerca donde podáis anotar los detalles más importantes de las aventuras en las que se han visto envueltos (con todo lujo de detalles acerca de los lugares que han visitado, los acontecimientos que conocen, los personajes con los que tienen relación, etc.) y quizá una avanzadilla de sus próximas aventuras. En cualquier momento se os puede ocurrir una buena idea que sea conveniente anotar.

La técnica de dividir cada capítulo en escenas me resultó útil puesto que me permitió hacer avanzar la acción de una forma sutil y rápida sin largas descripciones a modo de intermezzos.

Los diez primeros capítulos de Macross Alternativo no son sino el planteamiento de toda la problemática sobre la que iba a versar la novela. Los diez últimos son la conclusión de todo el plantel de nuevas situaciones que fui introduciendo. El estilo a utilizar depende un poco de lo que queráis contar. Podéis ser concisos con las situaciones secundarias y más descriptivos con aquellas que realmente tienen importancia en el desarrollo de vuestro argumento. Todo está en función del mensaje que queráis transmitir. En mi novela hay dos puntos sobre los que quise hacer especial énfasis: la evolución del carácter de los personajes y la problemática de ciencia-ficción, es decir, las relaciones terráqueos/alienígenas (xenofobia, discriminación, aceptación de la nueva raza) y una situación mundial donde los militares habían llegado a ostentar el poder absoluto.

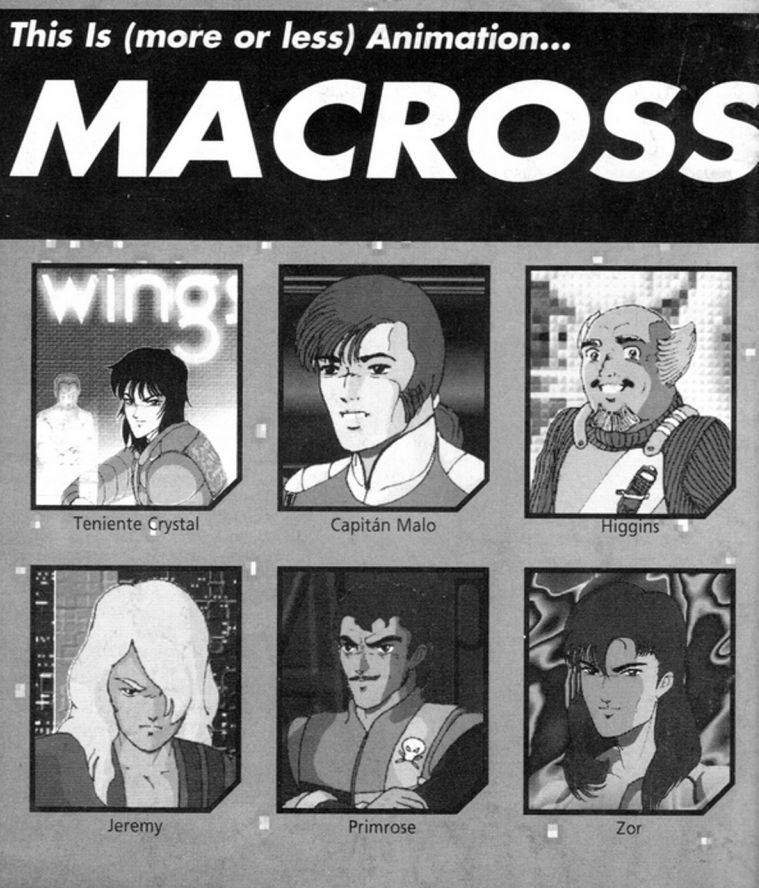
¿Es necesario escribir un poquito todos los días o hacerlo todo de una "tacada"? Yo aproveché una importante bocanada de inspiración y lo escribí todo en dos tandas. Me resultaba más fácil y de hecho casi me era imposible dejar la historia a medias puesto que se me ocurrían muchas ideas y no quería desaprovechar la buena racha. Ello fue a la larga un poco negativo porque me cansaba muchísimo, se puede decir que casi soñaba todas las noches con la novela y que mi ansia por finalizarla empeoró el estilo de algunos capítulos puesto que daba más importancia al argumento que al plano estilístico.

Una baza muy importante a la hora de llevar a la práctica el proyecto de Macross Alternativo fue la ayuda de mi hermano que diseñó los personajes. Su intuición y su creatividad fueron de mucha utilidad ya que me permitieron visualizar la historia con una mayor nitidez. Gracias a estos diseños previos Juan contó con una colaboración adicional a la hora de diseñar sus ilustraciones.

Me encantaría poder leer más fanfictions basados en series de Anime japonés. Animáos para que así podamos ir a la zaga de todos los otakus usacas. Tenemos mucho que aportarles.

Rosa María Carmona

Agradezco a Carlos y Jesús sus correcciones. Ellos me hicieron encarar el mundo real.



ALTERNATIVO

Bocetos de Angel y Rosa, base de las ilustraciones de "Macross Alternativo".

Siempre he tenido un miedo un tanto estúpido a las revistas que incluyen relatos entre sus contenidos. Estúpido porque esos relatos me han salvado más de una tarde aburrida. Cuando, desesperado, uno ya no sabe a qué recurrir y decide enfrentarse a ese tocho de líneas a ver qué puede sacar de ello, suele descubrir la mayor parte de las veces que, de tocho, tres narices, y que ojalá lo hubiera atacado mucho antes.

El Taller de Animación, cuando nació, era en parte la idea de ofrecer lo que para mí habría sido la sección ideal en una revista de Manga para los aficionados: una sección de participación y muestra. También, descubro ahora, fue un experimento en... ah... ¿"tochismo"? Tratar de entusiasmar a los lectores con la inclusión de sus propios relatos, descripciones, experimentos. Azuzarles a aumentar la complejidad, el nivel de sus pequeñas grandes creaciones. Tochos creativos e interesantes. Para dar impulso al invento, cociné el tinglado de "Robur el Conquistador", y durante un tiempo los frutos fueron evidentes. Ahora, reconozcámolos, la cosa ha decaído un tanto, y el Taller está sufriendo una especie de metamorfosis que no sé a dónde va a ir a parar. Quizás al mismo punto de partida. Ya veremos.

Tras la primera entrega del Taller empezaron a llegar las reacciones, relatos e ilustraciones estirando o acortando su relación con "Robur..." como si de un cable telefónico se tratara (está demostrado que "Robur..." es quizás un corsé demasiado apretado para vuestras imaginaciones, no hay más que ver lo forzada que era a veces la relación de vuestras historias con la idea original, y cómo ha explotado el asunto en cuanto dejé vía libre a la admisión de otras historias totalmente irrelacionadas). La primera, si os acordáis, fueron los diseños de personajes de Javier Sánchez, ahora popular gracias a sus "Sueños" y a sus colaboraciones en la revista Otaku Press. Siguieron los relatos de J. Jaime Ortega Vicente (que no Benito), Alberto Benito (The Real Benito) y otros maravillosos PowerOtakus, pero ningún lector sabía entonces nada de un fajo de folios mecanografiados llamado "Macross Alternativo" enviado por Rosa María Carmona Plata a nuestra dirección de Músico Barbieri.

Rosa María es una "trouper". En lo físico, como demostró ella (y su hermano Miguel, no me olvido) en aquel día de cuarenta y ocho horas pateándose las Fallas de Valencia, o en la reciente HispaCon. Y en lo anímico: hace falta valor para someter algo inicialmente tan íntimo como una primeriza creación literaria a la opinión de unos perfectos desconocidos. Sé de lo que hablo. Carlos "DarkMind" tiene su cómic de intriga y aventura sobrenatural, yo tengo mis historias, Luis Alís sus delirantes conatos de... "¿MangaTrash?" (¡socorro, que me pega!), etc... pero nada sale todavía al exterior. Miedo al escenario.

La aventura era extraña a lo conocido, pero los personajes venían cargados de ochenta y cinco capítulos de "Robotech" vía TeleCinco a sus espaldas, lo que convertía lo extraño en terriblemente atractivo. Esto había que presentarlo a nuestros lectores, y la fórmula era obvia: relato ilustrado con dibujos coloreados (¿grisaceados?) al estilo "Cel".

Pero la historia no estaba terminada. Escribí una carta a Rosa, proponiéndole la idea. Según nos contó, la carta le llegó antes de irse de vacaciones, y la consecuencia fue irse, por supuesto, pero con la máquina de escribir a cuestas. El resultado fueron las 181 páginas de historia, ya completa, cubiertas de tachones y rectificaciones, una autorrevisión, a fondo y con tijera, no apta para narradores principiantes y cardiacos.

En aquel verano, MangaZone andaba un tanto convulsa, entre la problemática escisión del equipo original y la indefinición que implicaba una nueva maquetación por ordenador de planteamientos demasiado provisionales. Perdimos varios meses en la broma. El material seguía llegando al "Taller" y, entre ello, la versión completa del "Macross Alternativo". En principio yo había propuesto repartir la ilustración entre Javier, yo y alguien más. Javier, aunque integrado en el equipo del "Otaku Press", fruto de la escisión, estaba bastante interesado en el tema. Así que solicité a Rosa y a su hermano una guía de bocetos de personajes, para poder ser más fieles a sus ideas.

El tiempo pasaba. Me planteé hacer un anuncio previo a la aparición del nuevo apartado en el "Taller" mientras esperaba la guía de la pareja. La cosa se pospuso un par de números dado que en la planificación de los MangaZone todo ya estaba ocupado con antelación, pero es que la guía no llegaba ni a tiros (y servidor, tonto de solemnidad, que no llamaba para confirmar). Total, que llego a mi propia fecha de lanzamiento establecida, así que decido ir adelante: hago mis primeras ilustraciones, paso al ordenador los primeros capítulos, maqueto, y ya está. El primer capítulo de "Macross Alternativo".

La guía llegó, tras dos reintentos de envío por parte de Rosa, que su dinero le costó y Correos que no nos avisó (Correos Españoles, los mejores etcétera etcétera). La metedura de pata con el diseño de Ben Shator, la variable disponibilidad de páginas del "Taller" hasta llegar a las cinco habituales (crucemos los dedos), las sucesivas colaboraciones de Rosa María en otros apartados de la revista, Fallas, el Salón del Cómic de Madrid, la HispaCon...

En balance, las cosas son de esta manera: "Macross Alternativo" es, por así decirlo, bandera del sentido de la ambición creativa que se pretende transmitir en el "Taller de Animación" y en el MangaZone en general. Desgraciadamente, no recibimos en vuestras cartas opiniones sobre la cuestión. Tocho, ya lo sé, pero hay que perderle miedo al tocho (para tochos, nuestros habituales artículos). Rosa ha ganado experiencia y ánimos para participar en más experimentos literarios. Yo me lo paso muy bien y muy mal a la vez para poder tener esas ilustraciones a tiempo. Lo único que lamento, y toda la culpa es mía, es haber dejado a Javier fuera de esto. Teniendo en cuenta que, en general, él es mucho más competente que yo dibujando (es obvio: él ha publicado un cómic y ha conseguido tener a Glenat detrás), ha sido un error por mi parte no haberle dado entrada en el asunto. Las únicas excusas que puedo dar son la urgencia de última hora por tener dispuesto aquel primer capítulo y, para ser sincero, una mezcla de egoismo y excesivo tacto: en esas alturas él ya estaba muy comprometido con "Otaku Press" y reinvolucrarlo en el MangaZone podría haber dado una impresión errónea, y yo estaba redescubriendo la magia de la ilustración por ordenador. Me dejé llevar.

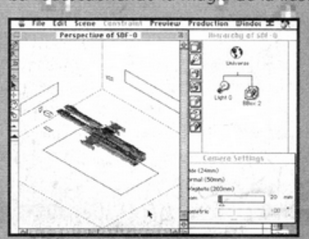
Yo, yo, yo y yo. Redefinamos las prioridades de este "This Is (more or less) Animation".

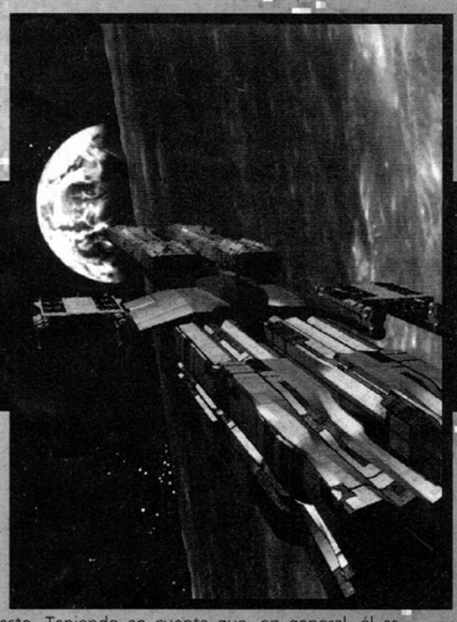
Ante ustedes, Rosa María "The Silver Rose Fanfiction wonderfulitzer" Carmona Plata (hum, ¿no me habré pasado? A lo peor se me enfada) y su hermano "Turbo Chara Designer Overdrive" Angel. ¡Arriba el tocho!

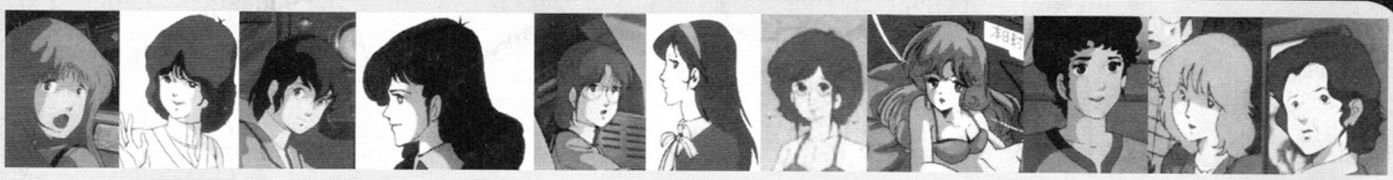
Juan Gómez Martín

P.D. Yo no me apodo "Gomeztein". Es cosa de JavHunter, que me odia.

Las ilustraciones de Macross Alternativo no tienen ningún secreto: exploración por escáner, delimitación de áreas, rellenado, composición y F/X. Aunque a veces hay que recurrir al modelado en tres dimensiones.







HOJAS DE ESTILO

¡The Girlie Show! Orejas élficas Talla 1. Macross, Orguss, Minmei Demo y a la vejez viruelas. Los hombres para el MangaZone que viene, junto a Macross The Movie y un KCPEM improvisado.

Adelante con este miniestudio de personajes femeninos de Haruhiko Mikimoto. Como ya advertí, durante estas etapas de la Hoja de Estilo sobre Mikimoto trabajaremos no sobre sus diseños, sino sobre la implementación: una cosa es lo que él perfilase; otra, no muy diferente aunque sí lo bastante, es en qué se tradujo esto en la animación, en la que influyen los trucos narrativos y gráficos de la técnica.

De la ristra de imágenes superiores ya se puede deducir el estilo general de personajes femeninos (y de casi todos los masculinos) de Macross (nada diferente, por cierto, de los de Orguss y de la primera parte de MegaZone 23). Rostros "suavemente cuadrados": anchos, de rasgos pequeños y espaciados, sencillamente sombreados. En medio de ellos destacan las excepciones: aquellos en los que el perfil es más afilado y estilizado. Realmente rompen con el resto.

Linn Minmei y Misa Hayase. Las estrellas del show. Para hacer más juvenil y vivaz a la primera, los ojos son más grandes y más "flexibles" (según las expresiones, estos se ensanchan exageradamente o se encogen a una mínima rendija destellante).

Los de Misa son más pequeños y esquivos, y, lo más curioso, sus cejas permanecen casi en todo momento ocultas por el flequillo, lo que crea una especie de inexpresividad e impresión de control y eficacia definitorios, aparte de que, en los momentos tristes, los convierte en sombrios y amargos, una especie de irritación conformista.

Es curioso, pero los rostros, de perfil, no parecen corresponder exactamente con el resto de las perspectivas posibles a la hora de definir las personalidades. Otra vez la inexistencia de ángulos duros, destacando en la punta de la nariz, su unión con la frente (especialmente suave), y la barbilla. Estos rasgos añaden años a los personajes, algo que se acentuaría mucho en Macross The Movie.

Otras razas: Claudia, la protagonista de raza negra, sigue el modelo convencional de la época (pelo corto y rizado, labios claros, nariz gruesa, etc.). Nada que ver con las Kiddie Phenil (Silent Möbius/Kia Asamiya) de ahora. Los padres de Minmei son la representación de los orientales no japoneses. Recordemos que vivían en el Barrio Chino de Tokyo, así que, como mínimo, son chinos de Hong Kong emigrados o alguna cosa por el estilo. Son mostrados con unos ojos rasgados más acentuados y algo hundidos. Su hija Mimmei y su sobrino Kaifun (Kyle en Robotech) carecen de estos rasgos, por supuesto, ya que son protagonistas y han de ceñirse al estándar. En cuanto a los Zentraedis, pues las mujeres lo mismo pero con el pelo azul, y los hombres por el estilo.

En general, los diseños de Mikimoto de la época tienen un aire infantil y relativamente simple. Toques hippies, sobre todo en los masculinos, como veremos en el próximo MangaZone (curiosamente muy comedidos en Macross, en comparación con, digamos, MegaZone 23), cabellos ondeantes y una estilización del cuerpo humano muy moderada y bastante realista (en eso ya entraremos otro día). Aunque fruto de su época, Mikimoto sabe dejar su impronta en los pequeños detalles: los ojos, probablemente los diseños más bellos en aquel momento, y su gestualidad tan original; las proporciones corporales, que, aunque estilizadas, siguen siendo muy naturales; sus ideas para las facciones, diferentes a la mayor parte de lo existente por aquel entonces... las orejas élficas para los protagonistas...

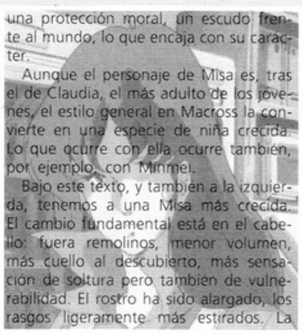
Y su cúspide llegó con Macross The Movie. Nos vemos en la próxima Hoja de Estilo.

Todas las imágenes, excepto las expresamente establecido en contrario, son © Tokyo Movie Shinsha/Haruhiko Mikimoto

© Tokyo Movie Shinsha/Haruhiko Mikimoto

DE NIÑA A MUJER O LAS TECNICAS DE ENVEJECIMIENTO

Una de las cosas más interesantes de la serie Macross es el conjunto de toques sutiles aplicados a la hora de reflejar los años transcurridos tras la batalla contra la flota de Dolza, en la etapa final de la historia. Fijáos en Misa: a la izquierda la tenemos en la primera etapa. La anchura del rostro es acentuada por la distribución del pelo (especialmente esa especie de rizos en remolino a los lados) y las facciones. El conjunto da una disposición a lo ancho, no a lo largo. Además, el cabello y el uniforme la envuelven de tal forma que parece más una protección moral, un escudo frente al mundo, lo que encaja con su carácter.



Aunque el personaje de Misa es, tras el de Claudia, el más adulto de los jóvenes, el estilo general en Macross la convierte en una especie de niña crecida. Lo que ocurre con ella ocurre también, por ejemplo, con Minmei.

Bajo este texto, y también a la izquierda, tenemos a una Misa más crecida. El cambio fundamental está en el cabello: fuera remolinos, menor volumen, más cuello al descubierto, más sensación de soltura pero también de vulnerabilidad. El rostro ha sido alargado, los rasgos ligeramente más estirados. La vemos más a menudo en ropa de calle o de casa. Parece una mujer más segura de sí misma.

Existe un truco para acentuar la edad anímica de un personaje para alguna escena especial, para hacerlo parecer más mayor de lo habitual: consiste simplemente en detallar más los rasgos, sobre todo a nivel de áreas de sombreado (labio superior, pliegue entre éste y la nariz, esa clase de cosas). Sin embargo, esto sólo funciona si el estilo general es comedido. En Macross II: Lovers Again era casi imposible lograrlo, siendo todo tan chillón, y esa es una de las razones por las que esta serie me pareció más bien algo fallida.

¡Quiero saber cosas sobre la vida en Japón, sus gentes, sus tierras, sus costumbres! ¡Necesito datos para inspirarme! Lo ideal sería ir allí, claro, y disponer de información de primera mano. El obvio sustituto es obtener información de alguien que haya estado allí, y que sea lo bastante organizado como para sistematizarla.

("Está últimamente muy pomposo, amo. ¿Por qué no va al grano de una vez?" "¡Muy hábil, Igor, rata de cloaca! Te acabas de cargar todo el efecto dramático")

Vale. Estoy hablando de las guías de viajes. Es la compilación perfecta de geografía, rasgos humanos, usos y costumbres de un país. Generalmente los juicios de valor se limitan a lo imprescindible, y la fiabilidad viene confirmada por la colaboración nativa en la elaboración de las guías. Parece tan obvio, pero, ¿cuántos habéis pensado en ello?

Nuestra Compra Maestra es: Japón, Colección de Guías Delta-Flammarión, Ediciones Grech, S.A., 1984, Apdo. 60.019, Madrid. ISBN 84-7597-010-9. Lo tiene todo: geografía, historia, la lengua (con los imprescindibles Kanas y signos útiles), el arte, mapas, medios de transporte, de albergue, guías de regiones y ciudades, diccionario de conceptos culturales, y un estilo que te deja con las ganas de saber más. Esta guía, si no me equivoco, es fácil de conseguir en cualquier librería que cubra este género de libros.

Pero me gustaría hacer una recomendación: no os limitéis a Japón. ¿Queréis exotismo, ideas nuevas para vuestras historias, estimular la imaginación? En cuanto empecéis a catar las películas de Hong Kong de Strong Video querréis saber más de cómo es la vida en las demás áreas emergentes del Pacífico. ¿Y por qué conformarse? Está la India, el Tibet, los países árabes, las islas tropicales, Rusia, etc.

Todo un mundo de tópicos a los que poder recurrir, a través de unas fuentes que nos informan desde más allá de los tópicos... por un precio generalmente más que ajustado. ¿Qué? ¿Nos atrevemos?

ANIME EXPO 95

The International Animation & Comic Exposition

Sketch of Melaine from Macross 7 © 1994 Haruhiko Mikimoto

Fecha: Del 30 de Junio al 2 de Julio.
Localización: Los Angeles, en California del Sur.
Invitados de Honor: Todavía por confirmar.
Qué se puede encontrar: 2 canales cerrados de TV mostrando animación las 24 h., 2 salas de vídeo en las que se pasarán obras que no puedan ser televisadas, mesas redondas con los Invitados de Honor, pases de cine en el propio hotel, exposiciones y concursos de arte original y modelismo, subasta de objetos de las exposiciones, recepción Conozca a los Invitados, sala de juegos de rol, un baile-concurso de disfraces, etc. Aparte, por supuesto, de los ineludibles stands donde invertir el poco (o mucho) dinero que pueda quedaros tras el viaje.
Reservas: The Los Angeles Airport Hilton and Towers
(310) 410-4000
Hab. normal: $75.00/noche y habitación.
Hab. superior: $115.00/noche y habitación.
Hab. torre: $135.00/noche y habitación.

Entradas (bono tres dias):
hasta el 15 de Abril: $35.00;
hasta el 1 de Junio: $40;
(niños menores de 12 años: $20.00)

Información: California del Norte: (415) 929-7077 (también fax)
California del Sur: (310) 268-8454
Anime Expo '95 - 2425 B Channing, Suite 648, Berkeley, CA 94704 (USA, evidentemente)

DE REBOTE

1º.- No se si habréis notado que no tenemos correo en este número . Ni se ha perdido ni se ha quedado en la tienda. No hay correo. Estaba contestado y maquetado, con sus cartas y sus dibujos pero nadie contaba con Neko... ¿¿¿¿NEKO????. Sí, Neko. Porque así se llama el joven perro de Javier. Un divertidísimo chucho (¿chucho? Te voy a partir la cara... —JJ) que no tiene marca y se dedica al hurto y escaqueo de todo lo que pilla. Y en esta ocasión lo desaparecido ha sido el diskette del correo.
Lo sentimos mucho pero el perro corre más. Doble ración para el siguiente número.
Por cierto: el perro se llamaba así muchos meses antes de la aparición de la publicación del mismo nombre.

Santiago Forés, "MoonHunter"